Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Internet • Προγραμματισμός

USER

ΜΟΝΟ 1000 ΔΡΧ

ΤΕΥΧΟΣ 85

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997

RIVEN

Η πλήρης λύση του

The Last Express

Όπως πάντα



με 600 MB παιχνιδιών!!

Multimedia Θέμα

Γίνετε Αρχαιολόγοι με τη βοήθεια του PC

REVIEWS

- HARDCORE 4X4
- ATOMIC BOMBERMAN
- OUTLAWS
- REDNECK RAMPAGE
- SENTIENT
- SAFECRACKER
- STAR TREK GENERATIONS
- ARK OF TIME
- TEN PIN ALLEY
- ΣΩΚΡΑΤΗΣ

Οδηγός Στρατηγικής

DUNGEON KEEPER

Πρώτο μέρος

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ MYST ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ REVIEW

- TOTAL ANNIHILATION
- DARK COLONY
- DARK REIGN

Μεγάλ
Διαγωνισμός YA

Διαλέξτε ένα από τα προϊόντα της YAMAHA που βλέπετε παρακάτω και αποκτήστε την κάρτα συμμετοχής στον διαγωνισμό



COMPUTER SPEAKERS





YST-M7 Powered Speakers
5 Watts/Channel

YST-MS25 Powered Speakers
& Subwoofer - 25 Watts Total Power

YST-M15 Powered Speakers
10 Watts/Channel

YST-M20DSP Powered Speakers
10 Watts/Channel

YST-MSW10 Powered Subwoofer
Output 25 Watts

CD PRODUCTS

CDR400T
4Xwrite/6XRead CD-R

CDR401T
4Xwrite/6XRead ATAPI CD-R

CRW4001
4XCD Record 2XCD Rewrite 6XRead



XG SOUNDCARDS



DB50XG
Daughter Board

SW60XG
ISA Upgrade Card

MU10
Desktop Module

Κερδίστε ένα ταξίδι 7 ημερών στο Λονδίνο σε ξενοδοχείο 4*

Επίσης κερδίστε...

1 Synthesizer YAMAHA

1 CDR-Rewritable YAMAHA

2 set ηχείων YAMAHA και...

πολλά άλλα δώρα!

Ο Ç

ΗΑ-ΑΜΥ

Αμυ αε

Διαγωνισμός YAMAHA-AMY

ΚΑΡΤΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Πώς θα λάβετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση:

είτε την κάρτα συμμετοχής σε όλα τα προϊόντα YAMAHA EDIA TECHNOLOGY που εμφανίζονται στην καταχώρηση αυτή και τα οποία θα προμηθευτείτε από υσιοδοτημένους μεταπωλητές. Συμπληρώστε τα στοιχεία και ταχυδρομήστε την κάρτα στην AMY.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΕΠΙ ΠΛΕΟΝ ΔΩΡΟ!!!

Αν έχετε στην κάρτα σας έναν από τους τυχερούς αριθμούς θα σας ειδοποιήσουμε για να παραλάβετε αμέσως το δώρο σας.

Συμπληρώστε και ταχυδρομήστε αυτήν την κάρτα συμμετοχής για να πάρετε μέρος στον διαγωνισμό ΥΑΜΑΧΑ. Εκτός από τα μεγάλα δώρα της κλήρωσης που θα γίνει στο τέλος του διαγωνισμού, ορισμένοι τυχεροί αριθμοί κερδίζουν αμέσως μπλουζάκια, CD και άλλα δώρα από τη YAMAHA και την AMY AE.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ

ΕΙΔΟΣ/ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ YAMAHA ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ

ΣΕΙΡΙΑΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ S/N

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ

ΠΕΡΙΟΧΗ

Κατά διαστήματα υπάρχει το ενδεχόμενο να σας ενδιαφέρουν κάποια νέα προϊόντα σχετικά με αυτά που αγοράσατε. Συμπληρώστε με Χ το διπλανό τετράγωνο αν θέλετε να σας κρατάμε ενήμερους ☐

ΔΩΡΑ ΚΛΗΡΩΣΗΣ: ΤΑΞΙΔΙ 7 ΗΜΕΡΩΝ ΓΙΑ 2 ΑΤΟΜΑ ΣΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ 1 SYNTHESIZER YAMAHA 1 CD RECORDER YAMAHA REWRITABLE 2 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΗΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ YAMAHA YST-M28



YAMAHA

Αμυ αε

Τροίας 58 & Πριάμου
152 35 Βριλήσσια

ΤΥΧΕΡΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ
? ? ?

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ AMY AE-YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY

Στον διαγωνισμό συμμετέχουν όσοι ταχυδρομήσουν (ημερομηνία σφραγίδας Ταχυδρομείου μέχρι και 28/2/98) συμπληρωμένη την κάρτα συμμετοχής στα γραφεία της AMY AE, Τροίας 58, 152 35 Βριλήσσια. Την κάρτα βρίσκουν οι ενδιαφερόμενοι στη συσκευασία των προϊόντων YAMAHA που αναφέρονται στη διαφήμιση και που εισάγονται στην Ελλάδα από την επίσημη διανομέα της YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY, την εταιρεία AMY AE - μετά από αγορά αυτών. Η τεκμηρίωση γίνεται διασταυρώνοντας το σημείο πώλησης προϊόντος με τον σειριακό αριθμό αυτού.

Επι πλέον όλες οι κάρτες συμμετοχής έχουν τυπωμένο έναν αριθμό. Ορισμένοι αριθμοί είναι τυχεροί και θα χαρίσουν στους κατόχους τους κάποιο έξτρα δώρο. Οι τυχεροί αριθμοί είναι κατατεθημένοι στη συμβολαιογράφο κ. Αγγελική Παντελάκη και θα είναι στη διάθεση τυχόν ενδιαφερομένων μετά τη λήξη του διαγωνισμού.

Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι υπάλληλοι της εταιρείας AMY AE.

Η εταιρεία AMY AE διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού ή και ακύρωση αυτού.

Η κλήρωση θα γίνει ενώπιον της συμβολαιογράφου κ. Αγγελικής Παντελάκη, στην οποία και έχουν κατατεθεί οι όροι του διαγωνισμού.

AVALON

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

6 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
8 EDITORIAL
10 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΤΑΞΙΑΡΧΙΕΣ
12 ΝΕΑ
14 1η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
16 PREVIEWS

REVIEWS
20 MEGA REVIEW: RIVEN
24 ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ REVIEW: TOTAL ANNIHILATION, DARK COLONY, DARK REIGN
28 REDNECK RAMPAGE
30 TEN PIN ALLEY
31 ARK OF TIME
32 MILO
34 SAFECRACKER
36 ATOMIC BOMBERMAN
38 OUTLAWS
40 SENTIENT
42 STAR TREK GENERATIONS
44 HARDCORE 4X4
46 SOFTWARE REVIEW: ΣΩΚΡΑΤΗΣ

48 MULTIMEDIA ΘΕΜΑ: ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ

54 SPELL SHOP: THE LAST EXPRESS
62 ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ: DUNGEON KEEPER Α' ΜΕΡΟΣ

72 HINTS & TIPS

74 ONLINE SNIFFING
78 NETSURFING
84 ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ
86 ΔΙΗΓΗΜΑ Ε.Φ.
88 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
92 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
95 USER CLUB
96 ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ











USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 85
ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ '97

ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΛΗΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ
ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΦΩΤΗΣ ΘΑΝΟΠΟΥΛΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ
ΝΙΚΟΣ ΖΩΓΟΠΟΥΛΟΣ
ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΩΡΤΑ
DEREK DELA FUENTE

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

LAYOUT & DTP
ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ
ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ:
ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ
Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Αφοι ΡΟΗ ΑΕ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ ΑΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΒΙΒΛΙΟΔΕΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: ΑΛΟΙΜΟΝΟΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΕ

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Αυτό το μήνα αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με διάφορα ερωτήματα που μας ταλανίζουν τον τελευταίο καιρό. Θα μου πείτε "εμείς τι φταίμε;" Ε, πως να το κάνουμε, αν δεν μοιραστούμε με εσάς τα ερωτήματά μας με ποιόν να τα μοιραστούμε;

Αυτό μάλιστα είναι και το πρώτο ερώτημα. Μήπως τελικά πρέπει να μοιραζόμαστε όλα μας τα ερωτήματα με τα τηλεοπτικά μέντιουμ που έχουν κατακλύσει την τηλεόραση τον τελευταίο καιρό; Και μη μου πείτε ότι δεν το έχετε προσέξει. Σας έχει τύχει να ανοίξετε την τηλεόρασή σας αργά το βράδυ (όχι στο Filmnet...!) και να κάνετε zapping; Βασικά η μόνη επιλογή που έχετε, είναι να διαλέξετε τη μέθοδο που χρησιμοποιεί το κάθε μέντιουμ για να απαντήσει σε κάθε σας ερώτηση. Θέλετε αριθμομαντεία, ονοματομαντεία, χειρομαντεία, αιγυπτιακή μαντεία, ασσυριακή μαντεία, τράπουλα Ταρώ, απλή τράπουλα ή τράπουλα με 32 φύλλα (ξέρετε αυτή της πόκας!);

Καλά, όσον αφορά τα ερωτήματα αυτά-καθ' εαυτά, ας μην τα συζητήσουμε! Επίσης, που θέλετε να απευθύνετε τα ερωτήματά σας; σε ινδιάνες, σε ελληνοαμερικάνους, σε ινδούς, σε υπηκόους της Νέας Γουινέας ή σε ημίγυμνες ντάμες; Οι τελευταίες μάλιστα σας κάνουν και εσάς ερωτήσεις, έτσι για να γίνει πιο interactive το πράγμα! Και όλα αυτά άντε να τα παραβλέψουμε, γούστα είναι αυτά, αλλά αυτό το 090 μπροστά στον αριθμό που πρέπει να καλέσετε για να βρουν απάντηση τα ερωτήματά σας, δεν σας κάνει κι εσάς να αναρωτιέστε;

Πάμε τώρα σε πιο υψηλά -κυριολεκτικά- ερωτήματα. Τελικά επιτρέπονται ή όχι οι "υπερπτήσεις"; Οι υποπτήσεις τουλάχιστον επιτρέπονται; Πόσο άσχετος πρέπει να είναι κανείς για να γίνει κυβερνητικός εκπρόσωπος; Οχι στην Ελλάδα, στις ΗΠΑ! Ποιό ακριβώς σημείο του σώματός τους "τρώει" τους γείτονές μας; Ας τους ξύσει κάποιος να ησυχάσουμε! Α, αυτό ισχύει και για κάποιους άλλους. Αυτούς που δεν έχουν τι να κάνουν και κάθε λίγο και λιγάκι ασχολούνται με τους άλλους αντί να κοιτάξουν να κάνουν τη δουλειά τους; Οσο μπορούν δηλαδή! Παρεμπιπτόντως, αν έπαιζε ο Φασούλας ή παίζαμε ζώνη, θα κερδίζαμε τους Bulls; Λοιπόν, μάλλον όχι, αλλά δεν έχει σημασία, σημασία έχει ότι παίξαμε μαζί τους. Με τον ίδιο τρόπο έχουμε και μια χειροπιαστή απάντηση σχετικά με όλα τα ερωτήματά μας: Σημασία δεν έχει μόνο η απάντηση αλλά και η διαδικασία που οδηγεί στην ερώτηση. Σημασία έχει να είμαστε σκεφτόμενοι άνθρωποι και να θέτουμε ερωτήματα, να αμφισβητούμε, να αμφιβάλλουμε, να προβληματιζόμαστε. Ισως έτσι δούμε λιγότερα τηλεοπτικά μέντιουμ, ακούμε λιγότερες βλακείες από τους κυβερνητικούς εκπροσώπους, αγνοούμε αυτούς που δεν έχουν να μας προσφέρουν τίποτε. Κι όταν λιγοστέψουν τα κακά, ίσως με τα ερωτήματα να αυξηθούν και τα καλά.

Για παράδειγμα, εμείς απευθύναμε και ένα ερώτημα στον εαυτό μας: Χωράει όλη η ύλη του USER σε αυτό το τεύχος; Ιδού: Οχι μόνο -όπως ήδη είχαμε πει από το προηγούμενο τεύχος- επανήλθαν οι στήλες του Οδηγού Στρατηγικής, των Hints & Tips και του Netsurfing, αλλά προσθέσαμε και τη νέα στήλη "Multimedia Θέμα". Σε αυτήν, κάθε μήνα θα βρίσκετε ένα θέμα που μπορεί να είναι -ή να γίνει- το hobby σας και θα μάθετε πως μπορεί το αγαπημένο σας PC να σας βοηθήσει να εντρυφήσετε σε αυτό, με τη χρήση Multimedia τίτλων ή και του Internet. Τέλος δεν θα μπορούσαμε παρά να τονίσουμε το Mega Review του Riven, ενός παιχνιδιού που αναμένονταν από τους gamers όλου του κόσμου με ανυπομονησία και που ήταν μεγάλη τιμή για το USER να φιλοξενεί την πρώτη επίσημη παρουσίασή του στην Ελλάδα. Εμείς απλά θα θέλαμε να αφιερώσουμε αυτό το Review σε όλους εσάς, τους αναγνώστες μας.

Χρήστος Γληγόρης

Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες

Το θέμα του DirectX απασχόλησε τις Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες και πριν από μερικούς μήνες. Τα πρώτα βήματά του ήταν όντως απογοητευτικά, αφού οι περισσότεροι τίτλοι που το υποστήριξαν παρουσίασαν προβλήματα. Ωστόσο όταν λέμε προβλήματα δεν εννοούμε ότι οι τίτλοι ήταν κακογραμμένοι, αλλά ότι το ίδιο το DirectX παρουσίασε bugs στην εγκατάσταση και λειτουργία του. Συγκεκριμένα δύο από τα βασικά του μέρη, το DirectDraw και το DirectSound παρουσίασαν ασυμβατότητες με ορισμένες από τις κάρτες γραφικών/ήχου του εμπορίου.

Από την άλλη μεριά, ο χρήστης ήταν ένας απλός παρατηρητής χωρίς να έχει τη δυνατότητα να επέμβει και να διορθώσει το πρόβλημα. Η κατάσταση γινόταν ανεξέλεγκτη όταν μερικά παιχνίδια, προχωρούσαν αυτόματα στην εγκατάσταση του DirectX χωρίς την άδεια του χρήστη, με αποτέλεσμα να του χαλάνε την εκπληκτική τάξη του \win95\system, που με τόσο κόπο προσπαθούσε να διατηρήσει. Ακόμα χειρότερα, αν κάποιος τίτλος έκανε αυτόματα εγκατάσταση μιας διαφορετικής έκδοσης από εκείνη του συστήματος, τότε το "παιχνίδι" ήταν σίγουρα χαμένο.

Οι χρήστες λοιπόν άρχισαν να διαμαρτύρονται για το παραπάνω γεγονός, τόσο στους δημιουργούς των παιχνιδιών, στην Microsoft όσο και σε εμάς (ΟΧΙ το CD δεν έχει πρόβλημα, εγώ το φτιάχνω!!). Η Microsoft ανταποκρίθηκε - αν και καθυστερημένα - στις επικλήσεις των χρηστών, σταματώντας τα σχέδιά της για την παραγωγή της έκδοσης 4 και δούλεψε πάνω σε ένα καλύτερο μοτίβο, που αργότερα ονόμασε DirectX 5.

Η Microsoft αποφάσισε να καινοτομήσει με τη νέα έκδοση, αφού αντιλήφθηκε πώς πλέον το DirectX θα έπρεπε να αποτελέσει πρότυπο και για άλλες εφαρμογές - πέρα των παιχνιδιών - όπως το Internet. Εκτός από browsers, το Internet μπορεί να δεχτεί εφαρμογές με υψηλές απαιτήσεις σε audio, video και VRML, πράγμα που μόνο το DirectX μπορεί να υποστηρίξει. Ως αποτέλεσμα αποφάσισε να ενσωματώσει τις λειτουργίες του ActiveX μέσα στο DirectX 5.

Μια αρκετά σημαντική βελτίωση που έχει υποστεί η νέα έκδοση, έχει να κάνει -ευτυχώς- με το πρόγραμμα εγκατάστασής του, το οποίο έχει γίνει φιλικό και περισσότερο κατανοητό. Το ακαταλαβίστικο "driver certification" έχει αντικατασταθεί με ένα λεπτομερές report το οποίο σας δίνει πολύτιμες οδηγίες για τη διαδικασία εγκατάστασης. Αναλυτικότερα, δίνει εντολές για το πώς θα αφαιρέσετε κάποια παλαιότερη έκδοση, για το πώς θα λύσετε προβλήματα που μπορεί να δημιουργηθούν και για το αν χρειάζεται τελικά να μπείτε στον κόπο της εγκατάστασης.

Οι βελτιώσεις που έχουν γίνει αφορούν κυρίως την ταχύτητα του DirectDraw και λιγότερο σε επιπλέον προσθήκες. Αλλαγές έχουν γίνει στο Direct3D το οποίο έχει βελτιωθεί προς όφελος του προγραμματιστή, καθώς και στις επεκτάσεις δικτύου, internet για τα mutliplayer παιχνίδια. Ωστόσο πέρα από τις όλες βελτιώσεις, δεν ήρθε ακόμα η ώρα για τους πανηγυρισμούς. Αναφέρονται ακόμα προβλήματα σε ορισμένες κάρτες ήχου που διαθέτουν το ESS παρά το γεγονός ότι οι drivers τους υποστηρίζουν το DirectX.

Η Microsoft έχει δηλώσει τη διάθεσή της να συνεχίσει την εξέλιξη του δημοφιλούς προτύπου. Η έκδοση V5.0a θα ενσωματωθεί στα Windows 98 και NT, ενώ θα υποστηρίζει και USB controllers. Αν και ακόμα δεν είδαμε την έκδοση 5, η έκδοση 6 βρίσκεται ήδη στα σκαριά, με σημαντικότερα χαρακτηριστικά το bump mapping και άλλα ειδικά εφέ.

Τελικά, είδατε οτι φέρνει αποτελέσματα η γκρίνια των περιοδικών του ειδικού τύπου;!

Δημ. Χρυσοχού



Διεθνής τηλεφωνική κάρτα Quest.

Η εταιρεία Quest παρουσίασε την πρώτη διεθνή τηλεφωνική κάρτα (Calling card). Η κάρτα αυτή διατίθεται δωρεάν και προσφέρει στους χρήστες μια φιλική τηλεφωνική υπηρεσία διαθέσιμη όλο το 24ωρο, επτά ημέρες την εβδομάδα.



Η τηλεφωνική κάρτα αυτή υποστηρίζεται από την Q-Phone και περιλαμβάνει τις εξής δυνατότητες: Γρήγορη επιλογή αριθμών, επανάληψη κλήσεων, κλήσεις τηλεσυνδιασκέψεων, επιστροφή κλήσης, φωνητικά μηνύματα, αποστολή fax, οδηγίες διεθνούς καταλόγου, μεταφραστική υπηρεσία, κλήσεις προς πλοία, οχήματα και αεροπλάνα μέσω του δορυφόρου Inmarsat. Η τηλεφωνική κάρτα Quest μπορεί να χρησιμοποιηθεί από οποιαδήποτε τηλεφωνική συσκευή ενώ ο χρήστης καλεί έναν συγκεκριμένο αριθμό που τον συνδέει με ένα τηλεφωνικό κέντρο και μέσω αυτού επικοινωνεί ή δέχεται υπηρεσίες. Τα τηλεπικοινωνιακά τέλη χρεώνονται είτε σε τηλεφωνικό λογαριασμό του κατόχου, είτε σε πιστωτική κάρτα ή τραπεζικό λογαριασμό, ενώ εκδίδεται και μηνιαία αναλυτική κατάσταση κλήσεων ή υπηρεσιών.

Η Intel προάγει την πλατφόρμα φορητού pc.

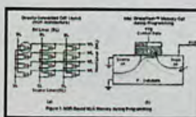
Η εταιρεία Intel παρουσίασε στις 8 Σεπτεμβρίου δύο επεξεργαστές Pentium με τεχνολογία MMX που προορίζονται για φορητούς υπολογιστές. Οι επεξεργαστές αυτοί καταναλώνουν 50% λιγότερη ενέργεια από τους επεξεργαστές για φορητούς προηγούμενης γενιάς.



Οι νέοι αυτοί επεξεργαστές των 200 και 233 MHz έχουν κατασκευαστεί με την τεχνολογία των 0,25 μικρών. Με αυτόν τον τρόπο μειώθηκε η κατανάλωση ενέργειας από 2,45 σε 1,8 Volt στον πυρήνα του επεξεργαστή, και από 3,3 Volt σε 2,5 volt στο σύστημα I/O. Ο 233αρης σε σχέση με έναν απλό Pentium 166MHz, είναι 20% πιο γρήγορος, ενώ σε εφαρμογές multimedia είναι 29% πιο γρήγορος.

Η Intel παρουσίασε νέα τεχνολογία στις μνήμες.

Η Intel παρουσίασε μία νέα τεχνολογία στις μνήμες με το όνομα StrataFlash memory. Σύμφωνα με την εταιρεία, ο νέος αυτός τύπος μνήμης των 64Mbits αποθηκεύει δύο bits σε κάθε memory cell, ενώ με τις συμβατικές μνήμες αποθηκεύεται μόνο ένα. Με αυτόν τον τρόπο η Intel καταρρίπτει τον νόμο του Moore ο οποίος υποστήριζε ότι η ισχύς και η πολυπλοκότητα των chips διπλασιάζεται κάθε 18 μήνες.





Η Intel παρουσιάζει την πλατφόρμα Pentium II της επόμενης γενιάς με νέο 440LX AGPSET.

Η Intel παρουσίασε στις 25 Αυγούστου το Intel 440LX AGPSET, ένα σύνολο κυκλωμάτων με τεχνολογία Accelerated Graphics Port (AGP). Σε συνδυασμό με την αρχιτεκτονική Dual Independent Bus (DIB) το νέο κύκλωμα θέτει τις βάσεις για τη δημιουργία τεχνολογίας οπτικής ανάλυσης πληροφοριών (Visual Computing PC's). Με το νέο Intel 440LX AGPSET, η Intel παρουσίασε μια νέα αρχιτεκτονική καλούμενη Quad Port Acceleration (QPA), στα χαρακτηριστικά της οποίας περιλαμβάνονται τα Direct Connect AGP, Dynamic Distributed Arbitration και Multistreaming Memory Access. Η QPA, όταν συνδυαστεί με επεξεργαστή Pentium II και το AGP, παρέχει διαθέσιμη απόδοση για εφαρμογές 3D, ψηφιακή εικόνα η ακόμα και παιχνίδια. Εκτός από αυτά, το 440LX AGPSET περιλαμβάνει Advanced Configuration Power management, Plug & Play, Ultra DMA, και SDRAM για βελτιωμένη απόδοση του συστήματος.

Ο Intel Pentium Pro με 1Mb Level2 cache.



Η Intel παρουσίασε τον Pentium Pro με 1Mb βελτιωμένης Level2 Cache. Ανεβάζοντας τη μνήμη cache στο 1Mb η απόδοση ανεβαίνει κατακόρυφα και κάνει τον επεξεργαστή ιδανικό για εφαρμογές OLTP και γενικά για εφαρμογές database.

Σύμφωνα με την εταιρεία ο νέος επεξεργαστής προορίζεται για την αγορά των multiprocessing servers μια και μπορούν να βρίσκονται μέχρι τέσσερις τέτοιοι επεξεργαστές σε ένα σύστημα. Ο νέος επεξεργαστής είναι κατασκευασμένος με την τεχνολογία των 0.35 μικρών με διαδικασία BiCMOS

Βραβεύτηκε για πέμπτη συνεχόμενη χρονιά ο Western Digital Caviar

Το γνωστό περιοδικά PC WORD MAGAZINE απέμεινε για πέμπτη συνεχή χρονιά το βραβείο "Word Class" στους σκληρούς δίσκους Caviar μετά από έρευνα ανάμεσα σε 2000 συνδρομητές του περιοδικού. Σύμφωνα με το σύστημα μέτρησης που χρησιμοποιήθηκε, η Western Digital απέσπασε την πρώτη θέση σε επιμέρους κατηγορίες που αφορούν τη συνολική ικανοποίηση, την τιμή προς απόδοση, την επεκτασιμότητα και τη συμβατότητα με άλλες μονάδες.

Νέοι εκτυπωτές από την Tally και την Info-Quest.



Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση της νέας γενιάς εκτυπωτών Laser της Tally, τους T9014 και T9014D οι οποίοι απευθύνονται στο ανώτερο τμήμα της αγοράς. Οι εκτυπωτές αυτοί μπορούν να αντιμετωπίσουν έναν όγκο εργασίας της τάξης των 35.000 σελίδων το μήνα και προσφέρουν μέγιστη ανάλυση 2400x600 dpi.
Η ταχύτητα εκτύπωσης φτάνει τις 14 σελίδες το λεπτό, αλλά με κόστος ανάλογο εκτυπωτών των 12 σελίδων. Επίσης οι εκτυπωτές διατίθενται με Postscript Level2 και PCL5 καθώς και με utilities διαχείρισής τους μέσω δικτύου. Τέλος η σειρά 9014 διαθέτει παράλληλη θύρα και επιπρόσθετα μπορεί να υποστηρίξει σειριακή σύνδεση και σύνδεση σε δίκτυα Ethernet και LocalTalk.

TechConnect 1997

Με επιτυχία εφαρμόστηκε πρόσφατα και στην Ελλάδα, το πρόγραμμα εκπαίδευσης τεχνικών TechConnect. Το TechConnect αποτελεί μια παγκόσμια εφαρμογή του IBM PC Server Branch και έχει σαν στόχο να καταστήσει πιο εύκολη, ομοιόμορφη και συνεχή την πρόσβαση σε τεχνικές πληροφορίες σε παγκόσμιο επίπεδο.
Τα πλεονεκτήματα του TechConnect αφορούν τους πελάτες και τους τελικούς χρήστες. Το πρόγραμμα προσφέρει υψηλό επίπεδο υποστήριξης στους συνεργάτες της IBM οι οποίοι εκπαιδεύονται πάνω στις τελευταίες τεχνολογίες στον χώρο των PC Servers.



Infoquest στην Infosystem 97

Στα πλαίσια της έκθεσης InfoSystem 97, η InfoQuest επέδειξε μια σημαντική γκάμα προϊόντων, καλύπτοντας σχεδόν όλους τους τομείς ανάπτυξης της πληροφορικής. Παρουσιάστηκαν τα νέα DVD-ROM, τα επανεγράψιμα!CD-RW αλλά και η πρωτοποριακή MPEG κάμερα της Hitachi (η οποία βραβεύτηκε και σαν το καλύτερο προϊόν στον χώρο της εικόνας για το 1997). Επίσης παρουσιάστηκαν οι νέες οθόνες LCD των NEC, Hitachi και Philips και το εξελιγμένο σύστημα Video Conferacing.
Στον χώρο του αυτοματισμού γραφείου έγινε παρουσίαση του Photo Printer της HP και της νέας "πολυσυσκευής" OfficeJet Pro 1150. Ο χώρος των τηλεπικοινωνιών και δικτύων καλύπτεται από προϊόντα των 3COM, Xircom, USRobotics, CISCO, Citrix, Compaq Netellignet, Tricom, SMC και ASCM, ενώ δίνεται έμφαση και στις υπηρεσίες που προσφέρει η HOL.
Τέλος παρουσιάστηκαν οι servers των HP, Digital, Compaq, Quest και τα νέα συστήματα Quest Winner Di και Si με τους επεξεργαστές MMX της Intel.

Cursor-Stick

του Δ. Χρυσοχού

Πώς θα σας φαινόταν, εάν μια απλή κίνηση μετατρέπατε το πληκτρολόγιο σας σε joystick; Το Cursor Stick, χωρίς τη χρήση καλωδίων ή λοιπών ηλεκτρικών εξαρτημάτων, παρά μόνο με την τοποθέτηση του πάνω από τα cursor keys μπορεί να υλοποιήσει την παραπάνω μετατροπή.

Η συσκευή αυτή αποτελεί ένα καθαρό παράδειγμα του ότι μια καλή ιδέα δεν πρέπει να είναι αναγκαστικά πολύπλοκη. Η συσκευή Cursor Stick όντως μετατρέπει τα cursor keys του πληκτρολογίου σε joystick. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να την τοποθετήσετε πάνω από την περιοχή που βρίσκονται τα συγκεκριμένα πλήκτρα και είστε έτοιμοι. Ταιριάζει σε οποιοδήποτε πληκτρολόγιο, που έχει τα βελάκια σε ξεχωριστή θέση.

Βασιζόμενη σε μια απλή αλλά αρκετά ευφυή λειτουργία, το Cursor Stick μεταφέρει την κίνηση του μοχλού που βρίσκεται στο άνω μέρος του, σε πατήματα των αντίστοιχων πλήκτρων. Για να το πετύχει αυτό υπάρχουν δύο άξονες που πάνω τους στηρίζονται 4 έμβολα. Οταν μετακινείτε τον μοχλό σε κάποια διεύθυνση (πάνω- κάτω, αριστερά-δεξιά), ένα από τα τέσσερα έμβολα κατεβαίνει πιέζοντας το αντίστοιχο πλήκτρο.

Η απόσταση των εμβόλων από τα πλήκτρα είναι μεταβλητή, έτσι ώστε η συσκευή να μπορεί να προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε πληκτρολόγιο ανεξάρτητα από το ύψος των πλήκτρων του. Η επαναφορά του μοχλού στη θέση ισορροπίας γίνεται με τη χρήση ελατηρίων. Επειδή το βάρος του είναι πολύ μικρό - μερικές δεκάδες γραμμάρια - το πακέτο περιέχει και ένα σετ βαριδιών τα οποία τοποθετούνται με αρκετά "πατεντιάρικο" τρόπο, τον οποίο όμως δεν σας λέμε! Το κουτί της συσκευής είναι διαφανές, σαν να μας δηλώνει ο κατασκευής, "κοίτα τί σκέφτηκα!".

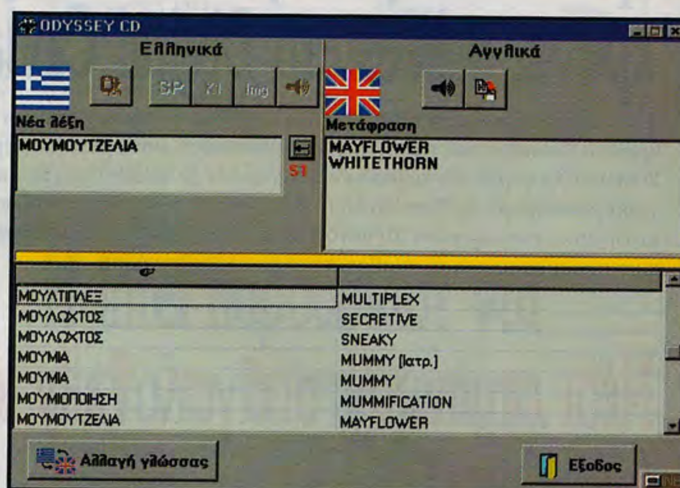
Τα συναισθήματα που λαμβάνει ο χειριστής του Cursor Stick, είναι ανάμεικτα. Μην περιμένετε την αίσθηση ενός Joystick με σκαλιστό μοχλό από ξύλο τριανταφυλλιάς και υδραυλικές αναρτήσεις! Αυτό σημαίνει πώς μπορεί και να απογοητευτείτε, εάν έχετε σαν πρώτο και κυρίαρχο παράγοντα την εργονομία της χρήσης. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για μια απλή και φτηνή πατέντα, που όμως θα μετρήσει αρκετά σε όσους την εκτιμήσουν. Το προϊόν διατίθεται από τα καταστήματα Παπασωτηρίου

Τηλ. 3809821



Odyssey

του Δ. Χρυσοχού



Το λεξικό είναι ίσως ένα από τα σημαντικότερα βοηθήματα για τον σύγχρονο μαθητή, επαγγελματία αλλά και χομπίστα. Τώρα που τα σύνορα μεταξύ των κρατών έχουν "θεωρητικά" καταργηθεί μέσα από τη λειτουργία του δικτύου και των υπηρεσιών του, είμαστε πουθενά αλλά και παντού. Η επαφή με ανθρώπους και δραστηριότητες, σε γλώσσα πέρα της μητρικής μας, έχει γίνει μέρος της καθημερινής ζωής. Η χρήση λεξικού πλέον είναι απαραίτητη.

Η Odyssey, εταιρεία γνωστή από τους ηλεκτρονικούς μεταφραστές τσέπης έκανε ένα βήμα μπροστά, παρουσιάζοντας το ομώνυμο λεξικό Ελληνικής-Αγγλικής, Αγγλικής-Ελληνικής, σε PC CD-ROM. Το Odyssey είναι μια μέθοδος εκμάθησης και αυτοδιδασκαλίας που περιέχει μέχρι και 1.000.000 λέξεις, συνώνυμα, παράγωγα, ιδιωματισμούς και φράσεις που συναντούμε στην καθημερινή μας δραστηριότητα. Το λεξιλόγιο του, περιέχει επίσης επιστημονικούς όρους πληροφορικής, νομικής, ιατρικής, οικονομικών κ.λ.π

Μερικές από τις ιδιαίτερες δυνατότητες του προγράμματος είναι παρουσίαση των χρόνων των ρημάτων, τις κλίσεις ρημάτων, ουσιαστικών και επιθέτων αλλά και στοιχεία γραμματικής, σύνταξης.

Πέρα από τη μεγάλη περιεκτικότητα σε λέξεις το ηλεκτρονικό λεξικό της Odyssey έχει τη δυνατότητα να προφέρει τις ξενόγλωσσες λέξεις από δύο εκφωνητές, προσφέροντας σημαντική βοήθεια στους χρήστες που μειονεκτούν σε αυτόν τον τομέα.

Η εγκατάσταση του στο δίσκο είναι πολύ εύκολη και κατανοητή, μέσω ενός απλού προγράμματος installation, ξεχωριστό για Win 3.x και Win 95. Καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο στον δίσκο μόλις 1 MB, αφού η βάση δεδομένων (μεγέθους περίπου 400 MB) βρίσκεται στο CD-ROM. Φυσικά αυτό σημαίνει πώς όποτε χρησιμοποιούμε το λεξικό, το CD πρέπει να βρίσκεται μέσα στο drive, κάτι που κανένα software house δεν θα μπορούσε να αποφύγει. Ο χρόνος ανεύρεσης μιας λέξης κινείται σε όρια πλέον του ικανοποιητικού (σε P120+, με 8x CD-ROM), και δεν κουράζει όταν γίνεται σε πολύ συχνή βάση.

Κυκλοφορεί για την Αγγλική γλώσσα ενώ σύντομα θα εμφανιστούν εκδόσεις για Γαλλικά, Ισπανικά, Γερμανικά κ.λ.π. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την εταιρεία Odyssey, τηλ 7640342 ή με τα καταστήματα Παπασωτηρίου.

Τηλ. 3809821

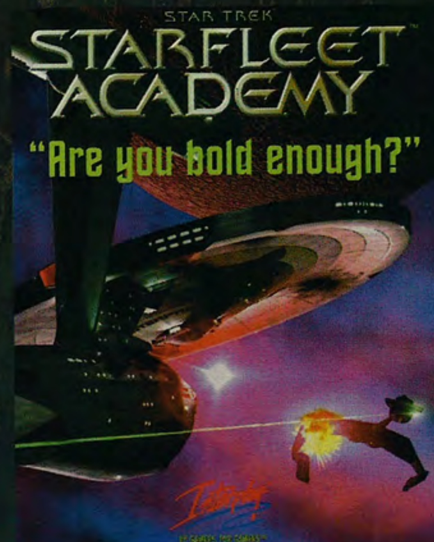
DIONIC S.A.
POWER SYSTEMS
ΝΤΙΟΝΙΚ ΑΝΩΝΥΜΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

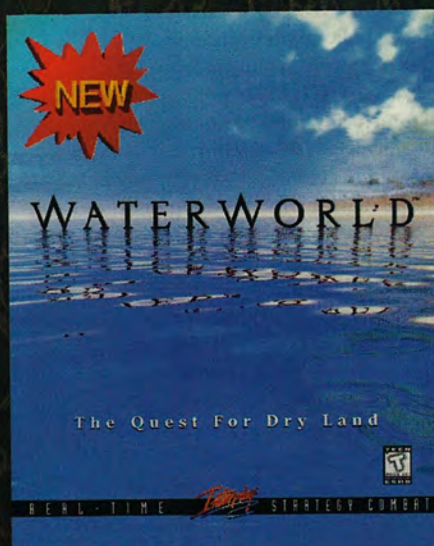
Enter The Amazing World Of Digital Entertainment

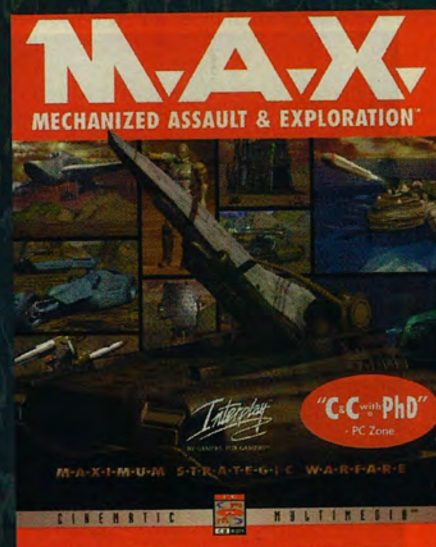
Interplay™

- PC Hardware
- Multimedia
- PC Titles
- CD Recorders
- CD-R Media
- CD-R Duplication
- M/O Devices
- CD-R Networking
- Jukeboxes
- DVD









ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ : ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε
Βελβενδού 14 , Αθήνα , ΤΚ 113 63 , Τηλ : 82.13.506 , Fax : 88.20.606

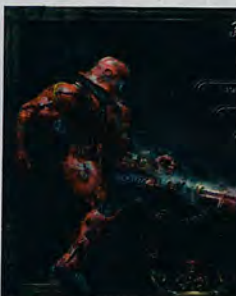
Incubation

Το Incubation είναι ένας turn-based τίτλος της Blue Byte, ο οποίος περιλαμβάνει την εκπληκτική graphics engine του Extreme Assault. Ξεκινάτε το παιχνίδι έχοντας υπό τον έλεγχο σας μια ομάδα πεζοναυτών στον πλανήτη Scayra. Η ηρεμία του πλανήτη αυτού διαταράχθηκε τη στιγμή που "έπεσε" η ενεργειακή ασπίδα μεταξύ των πλασμάτων που κατοικούσαν στον πλανήτη αλλά και των ανθρωπόμορφων αποίκων. Ενας ιός απλώθηκε, με αποτέλεσμα τα φιλικά πλάσματα του Scayra να γίνουν αιμοβόρα τέρατα.

Υπάρχει μια ποικιλία από εχθρούς, από διαθέσιμο οπλισμό αλλά και προκλήσεις για να αντιμετωπίσετε. Ωστόσο αυτό που κάνει το Incubation να διαφέρει από τα υπόλοιπα turn-based παιχνίδια είναι η εκπληκτική graphics engine, η οποία δεν χρειάζεται κάρτα με graphics accelerator για να αποδώσει το πολύ ομαλό frame rate. Φυσικά υποστηρίζονται και 3D accel's καθώς και επεξεργαστές με MMX extention που μετατρέπουν το παιχνίδι σε arcade κονσόλα.

Σε κάθε μάχη μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και τέσσερις μέσα από τοπικό δίκτυο. Σε γενικές γραμμές συνδυάζει εκπληκτικά γραφικά και δυνατό gameplay.





World Football 98

Η Ubisoft πρόκειται να παρουσιάσει ένα αρκετά συναρπαστικό παιχνίδι ποδοσφαίρου, το οποίο σίγουρα θα συναρπάσει τους υποψήφιους gamers τόσο για τα γραφικά όσο και από τα αμέτρητα χαρακτηριστικά του. Συγκεκριμένα προσφέρει arcade αίσθηση με πολλά στοιχεία simulation, διαφορετικά επίπεδα ταχύτητας του animation, 385 ομάδες και 6086 ποδοσφαιριστές από όλο τον κόσμο, 5 τύπους παιχνιδιού: League, Cup, Tournament, Friendly και Training, 3 ευρωπαϊκά κύπελλα: πρωταθλητριών, κυπελλούχων και UEFA, 2D mode για πιό εύκολο χειρισμό, τεχνητή νοημοσύνη με τους παίκτες να κουράζονται, 3 επίπεδα δυσκολίας, replay, 340 animation με τη χρήση ροτοσκοπικής μεθόδου, επιλογή 8 εναντίων 11 παικτών (για τους έμπειρους που ανταγωνίζονται αρχάριους) και multiplayer από 2 έως και 4 παίκτες μέσα από δίκτυο.

Επιπλέον μπορείτε να κάνετε αλλαγές σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, να ενεργοποιήσετε ή όχι τους τραυματισμούς, να επιλέξετε πόσο σκληρός θα είναι ο διαιτητής, να επιλέξετε κλειστό ή ανοικτό γήπεδο, να διαμορφώσετε δικές σας τακτικές ή να χρησιμοποιήσετε κάποιες από τις υπάρχουσες, να επιλέξετε μεταξύ ήλιου ή βροχής, να αλλάξετε μια από τις τέσσερις οπτικές γωνίες και στο τέλος του παιχνιδιού να δείτε τις καλύτερες στιγμές του αγώνα. Και εάν δεν φτάνουν όλα αυτά, μέσα από την online υπηρεσία της Ubisoft μπορείτε να κατεβάσετε ανανεωμένες databases με τα ονόματα των παικτών και τις ομάδες. Αναμένουμε την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού από τη Microstar, αντιπροσώπου της Ubisoft στην Ελλάδα.

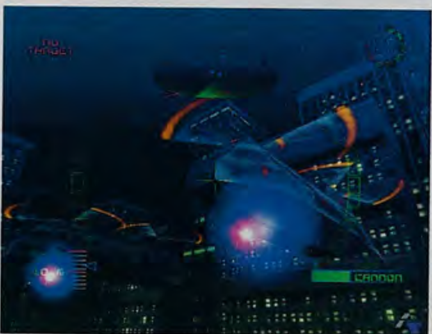


G-Police

Το G-Police είναι ένα φουτουριστικό flight combat παιχνίδι, από την Psygnosis. Το σενάριο του παιχνιδιού διαδραματίζεται στο έτος 2097, όπου οι άντρες της G- Police προσπαθούν να επιβάλουν την τάξη στο φεγγάρι Callisto που κινείται γύρω από τον Δία. Λαμβάνετε τον ρόλο του Jeff Slater, ενός βετεράνου πιλότου που ερευνά τον μυστηριώδη θάνατο της αδερφής του, Elaine, μέλος της ομάδας G- Police. Αν και αναφέρθηκε ότι ήταν καθαρή αυτοκτονία, ο Slater πιστεύει το αντίθετο και εντάσσεται στην ομάδα ώστε να μάθει τί έγινε τη μέρα της δολοφονίας. Μέσα στο παιχνίδι περνάτε τον περισσότερο καιρό σας σε περιπολίες, βρίσκοντας σημεία στα οποία κρύβονται εγκληματίες. Περιέχει περισσότερες από 35 πίστες σε φουτουριστικά περιβάλλοντα. Οδηγείτε ένα βαρύ πολεμικό ελικόπτερο το οποίο ονομάζεται DASA-Kamov AG60 Havoc, που σας επιτρέπει να κινείστε γρήγορα πάνω από τις πόλεις και να σκοτώνετε οποιοδήποτε εχθρό βρεθεί στον δρόμο σας. Πέρα από τα shoot'em up στοιχεία, διαθέτει και στρατηγική. Ο στόχος σας σε κάθε πίστα είναι διπλός: φυσικά να την τελειώσετε αλλά και να συγκεντρώσετε όσο μεγαλύτερο σκορ γίνεται ανακαλύπτοντας secret levels.

Τα γραφικά του είναι full 3D και εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες του μηχανήματος. Υποστηρίζει όλες τις 3D κάρτες μέσω του Direct3D, τους MMX επεξεργαστές αλλά και τους Pentium II - αν και δεν είναι υποχρεωτικό να έχετε κάποιο από αυτά για να απολαύσετε το παιχνίδι. Συνοδεύεται από ποιοτικά full motion videos, τα οποία γεμίζουν τη γενικότερη εικόνα του.









Dreams to Reality

Το "Dreams to Reality" είναι ένας τίτλος που αναμένεται να παρουσιαστεί από την Cryo και που μάλλον θα δώσει ζωή στους χειρότερους εφιάλτες σας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που τοποθετεί τον πρωταγωνιστή μέσα σε ένα... όνειρο και που θα τον φέρει αντιμέτωπο με αντιπάλους και καταστάσεις που προέρχονται από το υποσυνείδητο. Οι εχθροί σας, ανήκουν σε μια σατανική συμμορία του υποσυνείδητου, και θα κάνουν τα πάντα για να σας εξοντώσουν. Από τη δική σας πλευρά θα πρέπει να επιβιώσετε ώστε να ξεπαστρέψετε το κακό υποσυνείδητο. Για τον σκοπό αυτό έχετε στη διάθεση σας διάφορα όπλα καθώς και μαγικά spells.





Η δράση είναι παρόμοια με το Tomb Raider και μάλλον θα συναρπάσει όσους έχουν ασχοληθεί με αυτό. Ο χαρακτήρας σας μπορεί να τρέξει, να κολυμπήσει, να πηδήσει, να πετάξει, να μιλήσει και φυσικά να πολεμήσει με ότι βρεθεί στον δρόμο του. Η νοημοσύνη των αντιπάλων είναι ένα από τα δυνατά χαρακτηριστικά του τίτλου. Παγιδευμένοι σε έναν ονειρικό κόσμο που τον διοικεί το υποσυνείδητο, θα δείτε τους καλύτερους συμμάχους σας να γίνονται ξαφνικά εχθροί και φυσικά το αντίθετο. Το παιχνίδι είναι γεμάτο με εκπλήξεις που σαν στόχο έχουν να σας ξαφνιάσουν, όπως ακριβώς γίνεται και στα όνειρα.

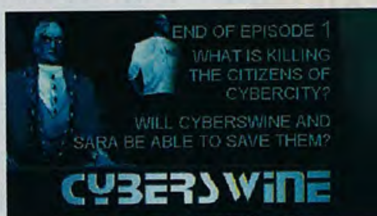
To 3D περιβάλλον είναι εντυπωσιακό, υποδεικνύοντας ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά από την Cryo. Θα βγει σε δύο εκδόσεις, για DirectX και 3Dfx. Θα κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του 1997.





Cyberswine

Το Cyberswine είναι ένας τίτλος τύπου Interactive Movie, της ανερχόμενης Brilliant Digital. Το σενάριο διαδραματίζεται στο έτος 2070, όπου αναλαμβάνετε τον ρόλο του αστυνομικού Cyberswine που με τη βοήθεια της Sara Lee θα πατάξει το έγκλημα της πόλης του αλλά και θα σταματήσει τα σχέδια του σατανικού δημάρχου της πόλης. Σε αυτή την interactive movie, καλείστε να πάρετε μια απόφαση κάθε 30 με 45 δευτερόλεπτα. Μέσα από αυτή την απόφαση διαμορφώνετε την ψυχολογική διάθεση του χαρακτήρα σας π.χ. επιθετικός ή ήρεμος. Ανάλογα με τον τρόπο που αντιδράτε σε κάθε διαφορετική περίσταση, αλλάζει και η ροή του παιχνιδιού. Διαθέτει 3D γραφικά και απαιτεί το DirectX για να τρέξει.







UBIK

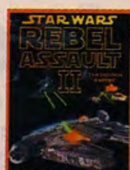
Έτος 2019. Τοποθεσία Νέα Υόρκη. Βρισκόμαστε σε έναν μελλοντικό κόσμο τύπου Blade Runner, με διαστημικές αποικίες και μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες να ελέγχουν τα πάντα. Σε αυτή την 3D/action strategy περιπέτεια, παίρνετε τη θέση μιας ομάδας εμπόρων που προσπαθούν να σταματήσουν την κατασκοπία που καταδυναστεύει την πόλη. Την υπόθεση του παιχνιδιού την έχει δουλέψει ο γνωστός συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Philip K. Dick.

Η ιστορία του UBIK εξελίσσεται σε δύο κόσμους, έναν futuristic και έναν pulp, που αντικατροπτίζουν μοναδικά το cyber-περιβάλλον που παρουσιάζει ο K. Dick. Εσείς και η ομάδα σας, θα λάβετε μέρος σε 15 αποστολές με σκοπό να καταστρέψετε ορισμένους στόχους όπου ξεκινά η κατασκοπία. Η ομάδα σας αποτελείται από 5 επίλεκτους, τους οποίους διαλέγετε μέσα από ομάδα 60 χαρακτήρων, όπου ο κάθε ένας έχει τις δικές του ψυχικές και φυσικές δυνατότητες. Τη δράση μπορείτε να την παρακολουθήσετε από δύο κάμερες. Η πρώτη βρίσκεται ψηλά πάνω από το κεφάλι σας ενώ η δεύτερη βρίσκεται σε κοντινή προοπτική γύρω από τον χαρακτήρα επιτρέποντας σας να κάνετε zoom-in και out. Με τη χρήση του εικονιδίου της κάμερας μπορείτε να παρακολουθήσετε τη δράση και άλλα σημεία της πίστας και να οργανώσετε τις επιθέσεις των επίλεκτων σας. Τα 3D graphics αποδίδουν ικανοποιητικά το σενάριο της περιπέτειας. Αναμένεται να παρουσιαστεί τους τέσσερις πρώτους μήνες του 1998.













ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ PC CDROM

FIFA WORLD CUP '98	9.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	9.900
SHADOW WARRIOR	9.900
TEKKEN 2	9.900
BE TRAYAL IN ANTAARA	9.900
ECSTATICA 2	9.900
SPEED BOAT ATTACK	10.900
FIGHTING FORCE	10.900
QUAKE 2	10.900
PANGER GENERAL	10.900
PEOPLE FILES	9.900
RED BARON 2	10.900
CONQUEST EARTH	9.900
ATLANTIS	8900
LITTLE BIG ADVENTURE 2	8900
HARVEST OF SOULS	8900
RESIDENT EVIL	9.900
NBA LIVE '98	9.900
OUTLAWS	8900
X COM 3 APOCALYPSE	9900
X WING VS TIE FIGHTER	9900
ACTUA SOCCER 2	10900
FLIGHT SIMULATOR '98	12900
JEDI KNIGHT	10900
MONKEY ISLAND III	10900
POPULUS	10900
TOTAL ANIHILATION	10900
UNREAL	10900
FIFA SOCCER MANAGER 2	9900
DUNGEON KEEPER	9900
EXTREME ASSAULT	9900
ATOMIC BOMBERMAN	9900
STAR TREK STARFLEET ACADEMY	9900
LONGBOW 2	10900
FIGHTING FORCE	10900
WORLD WIDE SOCCER	12900
TOMB RAIDER	8400
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	5900
CYBERIA	3400
FIFA.97	4400
NBA LIVE '97	4400
DESCENT	3400
FRANKESTAIN	3400
JUDGE DREDD	3400

ΜΕΓΑΛΗ ΓΚΑΜΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΩΝ
THRUSTMASTER MICROSOFT
ALFA DATA-QUICKSHOT
ΑΠΟ 3.900

pc games

accessories

εξουσιοδοτημένο service

σ' ένα μοναδικό κόσμο

μαγικά σκηνικά

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΜΕ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΕΝΟΣ CD ROM
ΔΩΡΟ ΑΛΛΟ ΕΝΑ













MICROPROSE

ORIGIN






Riven

των Χρήστου Γληγόρη
Κων/νου Τσάκαλου

HOUSE: Cyan, Red Orb

FORMAT: WIN 95, MAC CD-ROM

REQUIREMENTS: WIN 95, Pent 100, 16 MB RAM, 75 MB HD, 4x CD-ROM, High Color SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Δεν υπάρχουν λόγια...!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........99%
ΗΧΟΣ.................96%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............96%

ΓΕΝΙΚΑ: 98%

Αυτό το Review παρουσιάζει αρκετές ιδιαιτερότητες, όλες ευχάριστες! Κατ' αρχάς στη δουλειά μας μερικές φορές είμαστε αρκετά τυχεροί ώστε να έχουμε την ευκαιρία να εξετάσουμε ένα παιχνίδι πολύ πριν αυτό γίνει διαθέσιμο για το πλατύ κοινό. Τα πράγματα γίνονται ακόμη καλύτερα όταν αυτό το παιχνίδι αναμένεται εδώ και 4 χρόνια (!!!) και αποτελεί τη συνέχεια του πασίγνωστου MYST. Λοιπόν, αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες, το RIVEN είναι εδώ. Εχετε την ευκαιρία, μόλις μια ημέρα μετά την παγκόσμια πρεμιέρα του (31 Οκτωβρίου) να διαβάσετε το πρώτο επίσημο Review του στην Ελλάδα. Να τονίσουμε, πριν μπούμε στην ουσία της υπόθεσης, ότι αυτό το Review δεν έγινε με κάποιο Preview Copy, αλλά με το ολοκληρωμένο παιχνίδι, ειδική κόπια του οποίου είχαμε στη διάθεση μας για τις ανάγκες αυτής της παρουσίασης.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Και στην αρχή, εγένετο το Myst. Το παιχνίδι αυτό κυκλοφόρησε στα τέλη του 1993 και αποτέλεσε έναν τίτλο-σταθμό στην ιστορία των παιχνιδιών για PC. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο ότι παραμένει ο τίτλος με τις περισσότερες πωλήσεις παγκοσμίως. Μέχρι σήμερα...! Να υποθέσω ότι υπάρχουν αναγνώστες που δεν ξέρουν τι εστί Myst; Λοιπόν πρόκειται για ένα adventure που είχε πρωτοποριακές για την εποχή του τεχνικές, οι οποίες αντιγράφηκαν στη συνέχεια από πάρα πολλά παιχνίδια. Χαρακτηριστικά είναι και τα σχόλια που περιέχονταν σε διαφημίσεις πολλών adventures αργότερα, τα οποία συγκρίνονταν με το Myst. Η πιο γνωστή δε φράση -η οποία εμφανίστηκε σε περισσότερα από ένα παιχνίδια- ήταν "Myst killer", που υποδήλωνε την ανωτερότητα του χ τίτλου, έναντι του Myst.

Ας μιλήσουμε τώρα για το ίδιο το Riven. Ξεκινώντας από τα γραφικά του φυσικά, τα οποία είναι καταπληκτικά. Ξεχάστε τα adventures με 256 χρώματα και ετοιμαστείτε για High Color καταστάσεις! Να πούμε για τα transitions από σκηνή σε σκηνή; Οχι μόνο είναι ομαλότατα και καλοστημένα, αλλά μέσα στις επιλογές του παιχνιδιού έχετε τη δυνατότητα να αυξομειώσετε την ταχύτητά τους. Αν θέλετε τη γνώμη μας, τουλάχιστον όταν πρωτοπαίζετε το παιχνίδι, αφήστε τα ήσυχα για να απολαύσετε το καταπληκτικό περιβάλλον. Η προοπτική εξακολουθεί να είναι πρώτου προσώπου, όπως και στο Myst. Ο ήχος είναι επίσης φανταστικός και δένει απόλυτα με το περιβάλλον. Μήπως θέλετε και τα αριθμητικά στοιχεία; Υπάρχουν στα 5 CD του παιχνιδιού γύρω στις 4.000 εικόνες-τοποθεσίες, περισσότερες από τρεις ώρες animation, 1.000 αρχεία video και περισσότερες από δύο ώρες μουσικής και ηχητικών εφέ! Εντυπωσιακό έτσι; Τα γραφικά είναι φοβερά ρεαλιστικά, και έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή σε λεπτομέρειες που όμως έχουν φοβερό αντί-



κτυπο στην όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα ο ουρανός με τα σύννεφα ή το texture της θάλασσας. Φανταστείτε ότι οι τεχνικοί της Cyan ασχολήθηκαν εκατοντάδες ώρες για να αποδώσουν ρεαλιστικά το νερό -το οποίο παίζει σημαντικό ρόλο στον κόσμο του Riven- την κίνησή του και τον ήχο του. Ακόμα και αν δεν ασχοληθείτε καθόλου με τα puzzles αξίζει να περιπλανηθείτε στο Riven μόνο και μόνο για να το χαζέψετε!



Αχά! Φτάνουμε έτσι στο σημαντικότερο ίσως κομμάτι της αξιολόγησής μας, το οποίο φυσικά είναι τα puzzles. Εντάξει, δεν προλάβαμε να τελειώσουμε το παιχνίδι -αν και ο κος Τσάκαλος, δεν θα είχε πρόβλημα αν παρατάγαμε τα περιοδικά μας και αφοσιώναμε την υπόλοιπη ζωή μας σε αυτόν το σκοπό- αλλά και από όσα είδαμε μπορούμε να διαμορφώσουμε μια ασφαλή άποψη. Λοιπόν τα puzzles είναι εξαιρετικά. Πρώτα απ' όλα, επειδή δεν είστε προφανώς όλοι έμπειροι adventurers, έχετε τη δυνατότητα να εξερευνήσετε ένα πολύ μεγάλο μέρος του κόσμου του Riven, χωρίς να λύσετε έστω και ένα puzzle! Αυτό ήταν και ένα από τα -ελάχιστα- παράπονα των χρηστών για το Myst. Τα puzzles δεν είναι ούτε ιδιαίτερα εύκολα αλλά ούτε και υπερβολικά δύσκολα. Εντάξει, αν θέλετε τον μέσο όρο, είναι δυσκολότερα από του Myst. Η ακριβής έκφραση είναι ότι απαιτούν μεγαλύτερη προσοχή. Κάποιο σχέδιο που είδατε για μια στιγμή σε έναν τοίχο, ίσως αποτελεί ένα στοιχείο για να λύσετε ένα puzzle που θα συναντήσετε αργότερα. Αυτός όμως ο κερματισμός των στοιχείων δεν είναι παράλογος, όπως θα διαπιστώσετε καθώς προχωράτε στον κόσμο του Riven. Κάτι που επίσης ίσως δυσκολέψει τους νεοεισερχόμενους στον χώρο των adventures είναι ότι ο cursor δεν σας προϊδεάζει για τυχόν ενέργειες που μπορείτε να εκτελέσετε. Δεν ακολουθείται δηλαδή η τακτική που βλέπουμε σε άλλα παιχνίδια, να αλλάζει το σχήμα του όταν το αντικείμενο πάνω από το οποίο βρίσκεται μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Αλλάζει μόνο όταν υποδηλώνει κατεύθυνση. Κάτι επίσης που πρέπει να πούμε για τα puzzles είναι ότι μερικά από αυτά είναι... απρόοπτα! Π.χ. υπάρχει ένα -δεν σας λέμε ποιο- το οποίο λύνεται μόνο με τη μέθοδο "κλικ έως θανάτου"! Τα περισσότερα













πάντως είναι πολύ σοφιστικέ και λογικά ή μάλλον ακολουθούν πολύ πιστά τη λογική του κόσμου του Riven.

Εδώ θα πρέπει να προσθέσουμε διάφορα στοιχεία για τον κόσμο αυτό-καθ' εαυτό. Το όνομα του κόσμου είναι Riven, από εκεί άλλωστε πήρε το όνομά του και το παιχνίδι. Ο κόσμος αυτός αποτελείται από πέντε νησιά, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά. Υπάρχουν ακόμη άλλες δύο τοποθεσίες για τις οποίες έχουμε πάρει όρκο να μην πούμε τίποτα, τουλάχιστον μέχρι το επόμενο τεύχος! Το πρώτο νησί είναι το "Temple", από το οποίο και ξεκινάτε την αναζήτησή σας. Εδώ υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός από τοποθεσίες που καλείστε να εξερευνήσετε και μηχανισμούς που πρέπει να κάνετε να δουλέψουν. Αν και μπορείτε να προχωρήσετε και στα υπόλοιπα νησιά, χωρίς να λύσετε κανένα puzzle, όλα έχουν σημασία για την ολοκλήρωση του adventure. Μετά από μια πολύ όμορφη διαδρομή μπορείτε να φτάσετε στο δεύτερο νησί, το "Jungle". Οπως ίσως καταλαβαίνετε και από το όνομά του, εδώ τα puzzle αλλάζουν χαρακτήρα, όπως άλλωστε και το περιβάλλον. Πολύ εύκολα από εδώ μπορείτε να μεταφερθείτε στο "Crater island". Προφανώς καταλαβαίνετε ότι το περιβάλλον αλλάζει και πάλι εδώ. Με το τραμ (!!!) θα μπορέσετε να επισκεφθείτε το "Platau island". Εδώ θα μπορέσετε να βρείτε πολλά στοιχεία για τα puzzles που θα χρειαστεί να λύσετε για να ολοκληρώσετε το Riven. Γι' αυτό ακριβώς, από εδώ κατά πάσα πιθανότητα θα γυρίσετε σε κάποιο από τα προηγούμενα νησιά, καθώς μπορείτε πλέον να λύσετε κάποια άλλα puzzle εκεί. Δεν θα σας αποκαλύψουμε το όνομα του τελευταίου νησιού, ούτε φυσικά των δύο τοποθεσιών που αναφέραμε στην αρχή. Πάντως θα πρέπει να περάσετε και από τις δύο για να αποκτήσετε πρόσβαση στο πέμπτο νησί, όπου και θα ολοκληρώσετε το adventure.

87.6.10 They held for more than thirty years, but the corrections I made to Riven have finally failed - the island has resumed the familiar pattern of decay that is the hallmark of my father's work. I must now race to implement this new patch before it's too late.

I only hope that my revised theories are sound.

87.6.16 Revisions to Riven completed. There are still a number of minor adjustments which need to be made, but the basic corrections have been entered and should be working.

Ας αναφερθούμε και λίγο στο σενάριο του Riven, το οποίο φυσικά ξεκινάει εκεί όπου σταμάτησε το Myst. Αυτός που σας στέλνει στο Riven είναι ο Atrus, ο δημιουργός του κόσμου του Myst. Ο αντίπαλός του είναι ο ίδιος ο πατέρας του, ο Gehn. Δεν θυμίζει λίγο Δία και Κρόνο; Μέρος του σκοπού σας είναι να βρείτε τη γυναίκα του Atrius, Catherine και φυσικά να αποκαλύψετε το μυστικό του Riven. Ο κόσμος του Riven έχει δημιουργηθεί από τον Gehn με τον ίδιο τρόπο που ο κόσμος του Myst είχε δημιουργηθεί από τον Atrius. Μόνο που και ο ίδιος είναι παγιδευμένος εδώ! Επίσης στον κόσμο αυτό ζουν -και θα συναντήσετε- και ιθαγενείς που έχουν δημιουργήσει οργανωμένες -ή λιγότερο οργανωμένες- κοινωνίες. Οταν πρωτοφτάνετε στο Temple island, βρίσκεστε παγιδευμένοι σε ένα κλουβί. Ενας άνδρας, ντυμένος με μια βρόμικη, άσπρη στολή, εμφανίζεται. Εχει ένα μαχαίρι ή μικρό ξίφος και σας μιλάει σε μια ακαταλαβίστικη γλώσσα. Δυστυχώς για εσάς, σας αρπάζει από τα χέρια σας, το Trap Book που έχετε. Ομως αμέσως μετά από το πουθενά, εμφανίζεται ένας άλλος άντρας, ο οποίος χτυπάει τον πρώτο με κάποιου είδους βέλος. Αρπάζει το βιβλίο, ανοίγει το κλουβί και εξαφανίζεται. Η περιπέτειά σας αρχίζει. Στην πορεία θα διαπιστώσετε ότι ένα πρόβλημα



Something's not right; I've been
...itoring the instruments for several
...rs now, but have thus far observed
...change. It's possible that I've made
...error, though I've checked my entry
...inst my prenotation and can find no
...crepancy. I've not had a rest in
...rly three days, so it may be that
...m just not seeing it. If the fault is
...th my foundational assumptions,
...wever. . . .

Perhaps after a short rest, I
...ll see something.

που συναντάτε συχνά είναι ότι πολλές συσκευές που βρίσκετε δεν τροφοδοτούνται από κάποια πηγή ενέργειας. Επίσης να προσπαθείτε πάντα να υπολογίζετε τη θέση σας όσον αφορά κάθε νησί. Θυμηθείτε ότι ο Gehn είναι ο εχθρός σας και ο δημιουργός αυτού του κόσμου. Προσπαθήστε να τον ψυχολογήσετε με βάση τα όσα βλέπετε. Μην ανησυχείτε αν δεν μπορέσετε να λύσετε όλα τα puzzles που βρίσκετε σε ένα νησί. Κατά πάσα πιθανότητα θα πρέπει να επισκεφθείτε κάποιο άλλο για να βρείτε στοιχεία. Το ημερολόγιο που έχετε πάντα στη διάθεσή σας, προσφέρει αρκετά σημαντικά στοιχεία τόσο για την ολοκλήρωση των puzzles αλλά και για να κατανοήσετε καλύτερα τον κόσμο του Riven.





Τελικά, δεν χρειάζεται κανένα "Myst killer" παιχνίδι για να ξεχάσουμε το Myst. Ο λόγος είναι απλούστατος: Το Riven! Ότι θα ήθελε ποτέ κανείς από κάποιο adventure βρίσκεται εδώ. Επιπλέον δεν χρειάζεται κανείς να το συγκρίνει με το Myst, είναι απλώς πολύ καλύτερο! Είναι φυσικά και μεγαλύτερο. Οι άνθρωποι της Cyan υπολογίζουν ότι θα χρειαστεί κάποιος τον τριπλάσιο χρόνο για να το τελειώστε, από ότι για το Myst. Και πιστέψτε μας, το Myst χάρισε πολλές ώρες διασκέδασης στους gamers όλου του κόσμου. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτά τα λόγια, το Riven ήδη θα βρίσκεται στις προθήκες των καταστημάτων που πουλούν παιχνίδια για PC. Μία μόνο συμβουλή έχουμε να σας δώσουμε: ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ ή έστω κλαφτείτε για να σας το χαρίσουν. Ποιός περιμένει άλλα 4 χρόνια;!!

Χρήστος Γληγόρης

Riven

Μια δεύτερη γνώμη.

Εδώ και πολλά χρόνια επικρατεί η τακτική της μυστικοπάθειας και της απόκρυψης στοιχείων από παιχνίδια με σκοπό τη διαφημιστική προβολή, και τις περισσότερες φορές το εν λόγω παιχνίδι δε ξεπερνούσε τη μετριότητα. Αυτά τα συναισθήματα με διακατείχαν όταν προσκλήθηκα από τον κ. Γληγόρη για να κάνουμε μαζί το review του Riven. Σαν αρχισυντάκτης του Playstation Magazine έρχομαι σε επαφή με ένα διαφορετικό κόσμο παιχνιδιών αλλά δεν παύω να εκτιμώ ένα καλό PC adventure, διότι όπως και να το κάνουμε με αυτά τα παιχνίδια μεγάλωσα και τα έχω ακόμα στην καρδιά μου. Με την πρώτη ματιά στο παιχνίδι καταλαβαίνει οποιοσδήποτε ότι ο χρόνος είναι σχετικός. Όταν σε στήσει μια ωραία γυναίκα μπορείς να την περιμένεις και αιώνια. Τι είναι λοιπόν 4 χρόνια αναμονής για την εμφάνιση της συνέχειας του Myst; Το λογότυπο διαγράφεται αργά στην οθόνη του υπολογιστή...RIVEN. Είναι ανατριχιαστικά όμορφο. Ένας μακρινός κόσμος που ο καθένας θα ήθελε να επισκεφτεί, να ζήσει. Είναι τόσο ζωντανό που σε αναγκάζει να αγγίξεις την επιφάνεια της οθόνης για να καταλάβεις ότι είσαι πράγματι μακριά. Δε θα μιλήσω για gameplay, για γρίφους και όλα τα άλλα καθιερωμένα πράγματα που αναφερόμαστε όταν κάνουμε το review ενός adventure. Εγώ ένα πράγμα θα πω τελειώνοντας με αυτή τη μικρή παρένθεση: Μην εκπλαγείτε όταν μετά από αρκετό καιρό και αφού τελειώσετε αυτό το παιχνίδι, βρεθείτε να τριγυρίζετε στα μαγευτικά τοπία του. Δεν θα είναι ότι σας άρεσε τόσο πολύ που θέλετε να το ξαναπαίξετε. Είναι που θα αποζητάτε να νιώσετε πάλι το συναίσθημα της πρώτης φοράς που η οθόνη του υπολογιστή σας εμφάνιζε ένα ένα τα γράμματα R I V E N...

Κωνσταντίνος Τσάκαλος

Συγκριτικό



του Αντ. (The Ace) Μαρίνου

Dark Colony vs Dark Reign vs Total Annilihation

Ισως να μην το έχετε καταλάβει, αλλά αυτή τη στιγμή η αγορά παιχνιδιών για PC έχει κυριολεκτικά γεμίσει με παιχνίδια τύπου C&C, δηλαδή παιχνίδια real-time strategy, στα οποία καλείστε να πάρετε το μέρος του καλού ή του κακού και να δείξετε στην άλλη πλευρά "ποιος είναι το αφεντικό"! Παίρνουμε τρία από τα καλύτερα που μπορείτε να βρείτε και τα ρίχνουμε στο ring, έτσι ώστε να μάθουμε πριν από σας για σας ποιο είναι το απολύτως καλύτερο.

Ηταν ίσως και αναμενόμενο, όπως είχε συμβεί με το WOLFENSTEIN 3D, όπως είχε συμβεί με το DOOM, όπως είχε συμβεί με το DUNE 2 (το οποίο είναι ο προπάτορας όλων αυτών των παιχνιδιών τύπου C&C), όπως έχει συμβεί γενικότερα με κάθε παιχνίδι που έχει γνωρίσει την επιτυχία. Οποιος θέλει να βγάλει λεφτά, το μόνο που έχει να κάνει είναι να αντιγράψει τη βασική ιδέα, να βελτιώσει κάπως όσα περισσότερα πράγματα μπορεί (από τα γραφικά και τον ήχο μέχρι και το gameplay), και να βγάλει το παιχνίδι του στην αγορά, συνήθως ισχυριζόμενος ότι το "δικό" του παιχνίδι είναι καλύτερο από το παιχνίδι του Τάδε Ταδόπουλου, το οποίο και θεωρείται η κορυφή εκείνη τη στιγμή.

Βλέποντας λοιπόν την επιτυχία που γνώρισε τόσο το **DUNE 2** και τα δύο **WARCRAFT**, όσο και τα δύο **COMMAND & CONQUER**, αρκετοί ήταν αυτοί που σκέφτηκαν: "Επ, καλό δεν θα 'ταν να βγάζαμε ένα παρόμοιο παιχνίδι και να πήξουμε στο τάλαρο; Θα βάλουμε λίγο καλύτερα γραφικά, περισσότερα οχήματα και κτίρια, μπόλικες αποστολές, το απαραίτητο αυτές τις μέρες Multiplayer mode, και μετά θα αποφασίσουμε ποιο μοντέλο της Ferrari να αγοράσουμε". Ορίστε λοιπόν πως μας προέκυψαν τα **DARK COLONY**, **DARK REIGN** και **TOTAL ANNIHILATION**.



Στο **DARK COLONY** αναλαμβάνετε τον ρόλο είτε των γήινων είτε των εξωγήινων, και θα πρέπει να εξολοθρεύσετε πλήρως την αντίπαλη



πλευρά. Ανάλογα με το ποια πλευρά θα διαλέξετε, οι πίστες περνάνε από τη Γη στον Αρη ή αντίστροφα, ενώ υπάρχουν και μερικές μέσα σε κτίρια ή εγκαταστάσεις, όπου έχετε ένα συγκεκριμένο αριθμό στρατιωτών για να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας. Το παιχνίδι φέρνει γενικότερα προς τα **WARCRAFT** και λιγότερο προς τα C&C, αλλά τα πως και τα γιατί θα τα πούμε παρακάτω.

Από την άλλη, το **DARK REIGN** αντιπροσωπεύει τη λεγόμενη "νέα γενιά" παιχνιδιών τύπου C&C, αφού έχει πολλά και διάφορα καινούρια "tricks" να προσφέρει στον παίκτη, ενώ το όλο στήσιμο του παιχνιδιού προσπαθεί να πάει το είδος των real-time strategy ένα βήμα πιο μπροστά. Θα πρέπει να σημειώσουμε το line of sight, το πραγματικά 3D έδαφος, τα πολύ καλά γραφικά, τα πολλά οχήματα και κτίρια, καθώς επίσης και ένα αρκετά "έξυπνο" σύστημα διαχείρισης των μαχών. Ενα από τα παιχνίδια που σίγουρα θα αποτελέσουν πόλο έλξης για τους λάτρεις του είδους.

Τέλος το **TOTAL ANNIHILATION** μοιάζει περισσότερο από τα άλλα δύο παιχνίδια με το **C&C**, αφού έχει σχεδόν την ίδια δομή, ενώ το γεγονός ότι έρχεται σε δύο CDs (ένα για κάθε φυλή -όπως το **RED ALERT**) μας φέρνει όλο και περισσότερες αναμνήσεις από τα δύο **COMMAND & CONQUER**. Στο παιχνίδι αυτό αναλαμβάνετε την καθοδήγηση είτε της CORE (της κυβερνητικής ομάδας) είτε της ARM (δηλαδή της αντίστασης), και ως αποστολή σας έχετε -εκτός φυσικά από την πλήρη εξολόθρευση του αντιπάλου- την επικράτηση στον Γαλαξία, έτσι ώστε να φέρετε την πλήρη Τάξη (CORE) είτε το πλήρες Χάος (ARM).





DARK COLONY

Οσο και αν τα τρία αυτά παιχνίδια ανήκουν στην ίδια κατηγορία, και με την πρώτη ματιά θυμίζουν όλα το αρχικό **C&C** ή το **WARCRAFT**, μια πιο προσεχτική ματιά και ίσως μερικά λεπτά παιχνιδιού θα σας κάνουν να καταλάβετε αμέσως τις διαφορές μεταξύ τους.

Ας ξεκινήσουμε από το **DARK COLONY**, το οποίο είναι ένα **WARCRAFT** με καλύτερα γραφικά, πιο "διαστημικά" όπλα και οχήματα, αλλά δυστυχώς και πολύ μικρότερη ποικιλία. Είτε διαλέξετε τους Γήινους είτε τους Εξωγήινους, έχετε στη διάθεσή σας μόλις 5 επιθετικά όπλα και 1 αμυντικό, εκ των οποίων μάλιστα το ένα επιθετικό θα το βρείτε πολύ αργότερα μέσα στο παιχνίδι. Ακόμα και τα κτίρια που έχετε στη διάθεσή σας είναι απειροελάχιστα, αφού έχετε συνολικά 5 κτίρια, 4 Upgrades, ενώ μπορείτε να "χρησιμοποιήσετε" μόνο τα 3 από αυτά για να κατασκευάσετε τα οχήματά σας! Το μοναδικό στοιχείο που έχει υπέρ του το **DARK COLONY** είναι τα διάφορα ANCIENT ARTIFACTS που μπορείτε να βρείτε σε προχωρημένες πίστες, και τα οποία δεν είναι τίποτα άλλο από μεγάλης ισχύος Bombs ή Transporters.





Το "έδαφος" κάθε πίστας μπορεί να έχει 3D μορφή, αλλά δεν παύει να είναι ένα καλοσχεδιασμένο 2D έδαφος, χάνοντας έτσι αρκετά σημαντικούς "πόντους" στην αναμέτρηση με τους άλλους δύο ανταγωνιστές. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά πολύ καλά, αφού δουλεύει σε ανάλυση 640x480 με 16 εκατομμύρια χρώματα, και έτσι οι διάφορες εκρήξεις αποκτούν πραγματικά μια άλλη "διάσταση". Από την άλλη όμως η προοπτική του παιχνιδιού είναι μάλλον παράξενη, αφού είσαστε πολύ "κοντά" στο έδαφος, με αποτέλεσμα και τα διάφορα οχήματα να φαίνονται τεράστια και να μην βλέπετε αρκετά μεγάλο μέρος της πίστας.

Δυστυχώς όμως, η πολύ περιορισμένη ποικιλία οχημάτων και κτιρίων και το εντελώς επίπεδο έδαφος των levels μειώνει δραστικά το εύρος του gameplay του **DARK COLONY**, κάνοντας το απλούστερο ακόμα και από αυτό του παλιού **WARCRAFT** (το οποίο είχε πολύ περισσότερα οχήματα και κτίρια). Ετσι, το μόνο που έχετε να κάνετε σε κάθε πίστα είναι να φτιάξετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο αριθμό στρατιωτών και οχημάτων, να περιμένετε λίγο ώστε να τους κάνετε "upgrade" μέσω του Commander, και μετά να αρχίσετε να καθαρίζετε την πίστα βήμα-βήμα.

DARK REIGN

Περνάμε στο DARK REIGN, το οποίο αποτελεί ίσως μια από τις πιο φιλόδοξες απόπειρες για τη δημιουργία του επόμενου "C&C 3". Αρκετές δεκάδες νέα στοιχεία, πολλά και σωστά ζυγισμένα οχήματα και κτίρια, πραγματικά 3D περιβάλλον, νέες στρατηγικές που αξιοποιούν αυτά ακριβώς τα καινούρια στοιχεία κ.α κάνουν το **DARK REIGN** ένα πολλά υποσχόμενο παιχνίδι.

Εδώ λοιπόν θα βρείτε, εκτός από καταπληκτικά γραφικά και εντυπωσιακό -αλλά και επιβλητικό- ήχο, τα ακόλουθα: α) πραγματικά 3D περιβάλλον, το οποίο δεν επιτρέπει π.χ σε κάποιο όχημα που έχει μόνο "γραμμικά" όπλα να επιτεθεί πάνω από κάποιον τοίχο ή λόφο, β) line of sight, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να κρυφτείτε πίσω από βράχους ή να προστατευτείτε από επιθέσεις λόγω υψομετρικής διαφοράς, γ) διαφορετικά είδη terrain αλλά και αλληλεπίδρασης των με τα διάφορα οχήματα, όπως νερό, βράχια, δρόμους, δάση, λάσπες, χιόνια κ.α, τα οποία δυσκολεύουν ή διευκολύνουν ανάλογα τα διάφορα οχήματα, δ) οχήματα αποτελούμενα από αρκετά κομμάτια, έτσι ώστε να υπάρχουν αρκετοί νόμοι της Φυσικής που να ισχύουν (όπως Αρχή Διατήρησης Ενέργειας και Ορμής), και άλλα πολλά.





Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αν και δεν υπάρχουν τα εκατομμύρια χρώματα που υπάρχουν στο **DARK COLONY**. Παρ' όλα αυτά θα μπορούσα να πω ότι τα γραφικά του **DARK REIGN** μου άρεσαν περισσότερο, ίσως επειδή υπάρχουν πολλά και καλοσχεδιασμένα οχήματα, τα οποία έχουν και αρκετά frames. Οι πίστες είναι αρκετά καλοσχεδιασμένες, ενώ πολλές από αυτές βασίζονται πάρα πολύ στα καινούρια στοιχεία







του **DARK REIGN** (line of sight, 3D, διαφορετικά terrains κ.α). Τα διάφορα οχήματα και κτίρια είναι και καλοσχεδιασμένα και αρκετά ιδιόμορφα, με αποτέλεσμα -αν σας αρέσουν τα φουτουριστικά σχήματα- να βρείτε τα γραφικά του **DARK REIGN** πάρα πολύ όμορφα. Υπάρχουν αρκετές δεκάδες οχήματα και κτίρια, 2 και 3 upgrades για κάθε κτίριο, ενώ όπως ήδη είπαμε ο συνδυασμός όλων αυτών με τα καινούρια στοιχεία του gameplay κάνουν το **DARK REIGN** ίσως ένα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που έχω δει.

Το σημαντικότερο όμως στοιχείο του **DARK REIGN** είναι το gameplay του, το οποίο έχει αποκτήσει εντελώς άλλη διάσταση λόγω των καινούριων στοιχείων του παιχνιδιού. Ετσι π.χ η δημιουργία της βάσης σας σε μεγάλο υψόμετρο παίζει τρομερά μεγάλο ρόλο στην αμυντική σας ικανότητα, αφού ελάχιστα οχήματα μπορούν να σας κάνουν ζημιά, ενώ π.χ η επίθεση σε στρατεύματα που βρίσκονται πιο χαμηλά από εσάς έχει μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα. Από την άλλη υπάρχουν όπλα που μπορούν να χτυπήσουν από τη μια γωνία του χάρτη στην άλλη, κάνοντας το παιχνίδι πολύ πιο "παγκόσμιο" από το **RED ALERT**.

Ακόμα, το line of sight δημιουργεί ένα τεράστιο πλήθος καινούριων τακτικών επίθεσης και άμυνας, καθώς πλέον η λέξη "ενέδρα" αποκτά εντελώς διαφορετικό νόημα! Επίσης, τα πολλά και διαφορετικά οχήματα σας δίνουν λύσεις σε αρκετά προβλήματα, αφού π.χ ένα αμφίβιο όχημα θα διασχίσει πολύ γρηγορότερα ένα τμήμα του χάρτη με πολλές λίμνες από ένα καθαρά επίγειο όχημα. Εκτός και αν το επίγειο όχημα έχει ρόδες και το τμήμα αυτό του χάρτη έχει πολλούς δρόμους, αφού τότε το επίγειο όχημα αποκτά ένα "bonus" κ.ο.κ. Μπορείτε ακόμα να ρυθμίσετε τη "συμπεριφορά" των διαφόρων στρατευμάτων όπως εσείς θέλετε (επιθετική, αμυντική κ.α) με διάφορους έτοιμους τρόπους, ενώ αν θέλετε μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας "συμπεριφορά" για κάθε όχημα ξεχωριστά! Οπως βλέπετε, τα πολλά καινούρια στοιχεία του **DARK REIGN** λύνουν πολλά προβλήματα που είχαν τα προηγούμενα παιχνίδια, αλλά δημιουργούν τουλάχιστον άλλα τόσα "προβλήματα" στον παίκτη.

Τέλος, το πιο σημαντικό ίσως στοιχείο του



gameplay του **DARK REIGN** είναι το AI του υπολογιστή. Οταν παίζετε λοιπόν με αντίπαλο τον υπολογιστή δεν μπορείτε πλέον να βασιστείτε σε μια και μόνη τακτική, αφού ο υπολογιστής θα το καταλάβει και θα αντιδράσει ανάλογα. Επίσης δεν μπορείτε να περιμένετε τα διάφορα "χαζά" λάθη που έκανε ο υπολογιστής τόσο στο **C&C** όσο και στο **WARCRAFT**. Ακόμα και σε τυχαία δημιουργημένα terrains ο υπολογιστής θα διαλέξει πάντα το καλύτερο σημείο για να φτιάξει τη βάση του, ενώ θα κινηθεί και θα επεκταθεί βασιζόμενος πάντα στη μορφολογία (!!) του εδάφους.

TOTAL ANNIHILATION

Και το **TOTAL ANNIHILATION** αποτελεί μια προσπάθεια βελτίωσης του **RED ALERT**, και αυτό περιέχει πολλά νέα στοιχεία (όπως line of sight, 3D terrains κ.α.), και αυτό έχει καταπληκτικά γραφικά, αλλά έχει μια σημαντική διαφορά από τα δύο προηγούμενα: φαίνεται ότι είναι το παιχνίδι που πλησιάζει πιο



πολύ στη νοοτροπία του αρχικού **C&C**.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι στο ίδιο περίπου επίπεδο με αυτά του **DARK REIGN**, αλλά εδώ έχουμε πλέον μόνο robots και μηχανές, αφού δεν θα βρείτε ούτε ένα ανθρωποειδές μέσα στο παιχνίδι. Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι σε αναλύσεις από 640x480 μέχρι και 1280x1024, ενώ τα γραφικά έχουν αρκετές χιλιάδες χρώματα. Ακόμα, το γεγονός ότι τα διάφορα οχήματα αποτελούνται από δεκάδες ξεχωριστά τμήματα τους επιτρέπει να έχουν πολύ αληθοφανή κίνηση, να ταρακουνιούνται μετά από κάθε χτύπημα, να οπισθοχωρούν μετά από κάθε ισχυρή βολή, να βρίσκουν δυσκολίες στο ανέβασμα λόφων κ.α. Παρ' όλα αυτά όμως θα δώσω στο **DARK REIGN** καλύτερο βαθμό στα γραφικά, πρώτον γιατί τα γραφικά του **TOTAL ANNIHILATION** παραείναι σκοτεινά και μονότονα, και δεύτερον γιατί η "μηχανή" του **DARK REIGN** έχει πολύ καλύτερο scrolling και δίνει καλύτερο frame rate.

Το gameplay του **TOTAL ANNIHILATION** μοιάζει αρκετά με αυτό το **DARK REIGN**, αφού και εδώ υπάρχουν δεκάδες οχήματα και κτίρια (για την ακρίβεια 45 οχήματα και 25 κτί-

ρια για κάθε πλευρά, συνυπολογίζοντας και τα διάφορα upgrades), ενώ υπάρχουν όλα τα σύγχρονα "καλούδια" που πρέπει να θεωρούνται απαραίτητα από εδώ και στο εξής: line of sight, 3D terrains, adapting AI, πολλαπλές στρατηγικές κ.α.

Και εδώ θα πρέπει να συνδυάσετε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις δυνατότητες των διαφόρων οχημάτων και κτιρίων, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να φροντίσετε έτσι ώστε να μην φαίνονται οι διάφορες αδυναμίες τους.

Πρέπει να παραδεχτώ ότι η δυνατότητα να παίξετε σε ανάλυση 1280x1024 δίνει μια εντελώς άλλη διάσταση στο είδος των real-time strategy, αφού έχετε μια τρομερά εποπτική εικόνα του τι συμβαίνει εκεί κάτω, δίνοντάς σας έτσι τη δυνατότητα να αντιδράτε γρηγορότερα και σωστότερα κάθε στιγμή. Από την άλλη όμως το scrolling και το frame rate του παιχνιδιού υποφέρουν (και σίγουρα χάνουν από το **DARK REIGN**), με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να απολαύσετε το παιχνίδι όσο θα θέλατε.

Οι στρατηγικές που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι είναι πάνω-κάτω οι ίδιες με αυτές του **DARK REIGN**, αν και εδώ -λόγω των περισσότερων οχημάτων- θα πρέπει να σκεφθείτε ακόμα περισσότερο τις παραμέτρους της επιθετικής και της αμυντικής σας γραμμής. Η πλήρης αξιοποίηση των χαρακτηριστικών του εδάφους, η αλληλοκάλυψη των αδυναμιών των διαφόρων οχημάτων, η χρησιμοποίηση στο έπακρο της δυνατότητας για ενέδρες, καθώς επίσης και η σωστή διαχείριση των resources και των οχημάτων σας θα σας φέρουν όλο και πιο κοντά στην επίτευξη του τελικού σας στόχου: την πλήρη επικράτηση της CORE ή της ARM.

Τα μοναδικά προβλήματα που βρήκα είχαν σχέση με το scrolling του παιχνιδιού, που



ήταν μάλλον αργό και σπαστικό σε υψηλές αναλύσεις, και το AI του υπολογιστή (τόσο όσον αφορά τα δικά μου στρατεύματα, όσο και τα στρατεύματα του αντιπάλου), αφού αρκετές φορές τα διάφορα οχήματα "κολλάνε" στιγμιαία, κάνουν βόλτες, και γενικά δεν κάνουν ακριβώς αυτό που τους είπατε. Σίγουρα το AI του TOTAL ANNIHILATION έχει πολλά να μάθει από τον "συνάδελφο" του DARK REIGN.

ΓΕΝΙΚΑ

Παρ' όλο που και τα τρία παιχνίδι ανήκουν στην κατηγορία real-time strategy, είναι αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους, και ειδικότερα το **DARK COLONY**, το οποίο φαίνεται να ανήκει περισσότερο στην κατηγορία "shoot'em ups με μικρή δόση στρατηγικής". Εχετε ελάχιστα στρατεύματα, ακόμα λιγότερα "ενεργά" κτίρια, και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μαζεύετε στρατεύματα και να κάνετε 2-3 επιθέσεις.

Από την άλλη το **DARK REIGN** και το **TOTAL ANNIHILATION** ανήκουν στη "νέα γενιά" των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας. Εχουν όλα τα απαραίτητα νέα στοιχεία, έχουν πολύ καλά γραφικά, πολλά στρατεύματα και κτίρια (ίσως περισσότερα από ότι είναι υγιεινό!), πολλές αποστολές, το απαραίτητο multiplayer mode (που έχει και το **DARK COLONY**), αλλά και ένα αρκετά καλό AI (που όμως στο **TOTAL ANNIHILATION** έχει αρκετά μικροπροβλήματα). Μπορείτε να ρυθμίσετε τη συμπεριφορά των στρατευμάτων σας όπως εσείς επιθυμείτε (με κάποιες παραπάνω επιλογές στο **DARK REIGN**), ενώ γενικά τα παιχνίδια αυτά έχουν να προσφέρουν εκατοντάδες ώρες διασκέδασης στους φίλους της κατηγορίας.

Τελικό συμπέρασμα: Αν δεν μπορείτε να πάρετε και τα τρία, τότε αγοράστε οπωσδήποτε το **DARK REIGN** και το **TOTAL ANNIHILATION**. Αν μπορείτε να πάρετε μόνο ένα, τότε θα πρότεινα το **DARK REIGN**.

	DARK COLONY	DARK REIGN	TOTAL ANNIHILATION
HOUSE:	SSI	UBE	CAVEDOG
FORMAT:	PC CD-ROM	PC CD-ROM	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pent. 100MHz, Win 95, 16MB RAM, 25MB HDD, 1MB SVGA	Pent. 100MHZ, Win 95, 16MB RAM, 40MB HDD, 1MB SVGA	Pent. 100MHz, Win 95, 16MB RAM, 35MB HDD, 1MB SVGA, DirectX 5
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ	ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ	CD MEDIA
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	Warcraft all over again (only worse)	Ισως το καλύτερο του είδους του	Ενας πανάξιος ανταγωνιστής
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%	94%	93%
ΗΧΟΣ	84%	92%	90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81%	90%	90%
ΑΝΤΟΧΗ	78%	88%	89%
ΓΕΝΙΚΑ:	85%	92%	91%



Redneck Rampage

του Αντώνη Μαύρου

HOUSE:	Interplay
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	P/90, 16MB, 160 MB HD, CDROM, SVGA RECOMMENDED: P/133, 32 RAM, 160 HD, CDROM, SVGA 1MB, SB
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ: ΥΕΕΕΗΑΑΑΑ!!!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........93%
ΗΧΟΣ..................95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............90%

ΓΕΝΙΚΑ: 93%

Αγαπητοί φίλοι αναγνώστες! Το περιοδικό USER και η DELTA GRAPH πρωτοπορούν και πάλι, στον χώρο των περιοδικών Software αλλά και στον Ελληνικό τύπο γενικότερα!

Επειτα από μεγάλη μελέτη των γραμμάτων που μας στέλνετε, καταλάβαμε επιτέλους τι χρειάζεται να έχει για να γίνει καλύτερο! Το αποτέλεσμα της μελέτης μας έδειξε ότι θέλετε περισσότερη ενημέρωση. Και έτσι ο φίλτατος Κος Αρχισυντάκτης μας, με έστειλε στο ARKANSAS U.S.A. για μία αποκλειστική είδηση! (Μου φαίνεται πως την επόμενη φορά που θα πάθει πανωλεθρία στο ποδόσφαιρο του Playstation θα με στείλει στην Κίνα!). Ας επανέλθουμε όμως στο θέμα μας:

ΑΓΡΟΤΙΣΣΑ ΣΤΟ ARKANSAS ΓΕΝΝΑΕΙ ΜΩΡΟ ΕΞΩΓΗ ΙΝΗΣ ΑΓΕΛΑΔΑΣ! "Το μωρό είναι ίδιο η μανούλα του"!

λέει η αγρότισσα... Hickston, Arkansas.

Είναι αλήθεια, ή μήπως είναι ταινία επιστημονικής φαντασίας; Η γυναίκα υποστηρίζει πως εξωγήινοι έκαναν συχνά την εμφάνισή τους στο κτήμα και πειραματίζονταν με τα ζώα της! "Εξωγήινοι πήραν την πιο μεγάλη και όμορφη αγελάδα μας και άφησαν πίσω αυτό το μικρό, αμέσως μετά! Οσο για τον Earl από εδώ, μάλλον μου διακτίνησαν γονίδια της αγελάδας από το διάστημα και έγινε αυτό!" Οι επιστήμονες λένε πως ο Earl Hobbes είναι κατά το ήμισυ βοδινό! (ή όπως λένε στο Hickston "χοιροτροφή"!). Δεν γνωρίζουν όμως αν φταίνε οι εξωγήινοι ή αν η Bertha Sue έκανε βόλτες στο λιβάδι τις νύχτες... Γείτονες των Hobbes, λένε πάντως, ότι τον τελευταίο καιρό τα πράγματα ήταν πιο παράξενα από ότι συνήθως! Επιβεβαιώνουν πως τα ζώα των Hobbes εξαφανίζονταν συχνά, ή άλλες φορές τριγύρναγαν ζαλισμένα, με ξυρισμένο το κεφάλι τους (!)



στο λιβάδι αλλά και στην πόλη. Πολλές φορές μάλιστα τα είδαν μεθυσμένα! Ακόμη λέγεται πως υπάρχουν και εξαφανίσεις ανθρώπων που όμως δεν μπορούν να επιβεβαιωθούν ακόμη γιατί είναι εποχή κυνηγιού και πολλοί φεύγουν για πολλές μέρες!

Αλλο ένα παράξενο που συνέβη στην περιοχή, αφορά το Polecat Hollow, όπου ολόκληρος ο πληθυσμός εξαφανίστηκε μέσα σε μία νύχτα! Σημάδια μάχης υπήρχαν σε όλη την περιοχή, πυρομαχικά, κάλυκες, λίμνες αίματος, αλλά πουθενά πτώματα! Δύο κάτοικοι του Polecat Hollow που βρέθηκαν στα όρια της περιοχής, κρατούνται από τον σερίφη Parmer αλλά η πρώτη ανάκριση δεν έβγαλε και πολλά πράγματα! Λέγανε τρελές ιστορίες για τεράστια κουνούπια, επιθετικά γουρούνια και εξωγήινους! "Αυτοί οι βουνίσιοι τύποι πίνουν από το πρωί ως το βράδυ! Δεν μπορείς να τους εμπιστευτείς!" λέει ο σερίφης.

Ενας από τους διασωθέντες, ο Leonard, έδωσε συνέντευξη στον Ventura συνεργάτη της εφημερίδας "The Hickston Hog". Παρακάτω, σας παραθέτουμε αποσπάσματα από αυτήν τη συνέντευξη. Ο δημοσιογράφος Ventura, έπειτα από αυτήν τη συνέντευξη, απολύθηκε αγρίως!

V: Λοιπόν, θα μας πείτε τι ακριβώς έγινε;

L: Εεεε, όλα άρχισαν όταν οι εξωγήινοι μας πήραν την Bessie. Την καλύτερη γουρουνίτσα μας! Είχαμε πάει στο παζάρι, και κέρδισε το πρώτο βραβείο! $250! Στο γυρισμό, καθώς πίναμε με τον Μπούμπα για να γιορτάσουμε τη νίκη, όταν μας γύρισαν την καρότσα και μας την πήρανε...

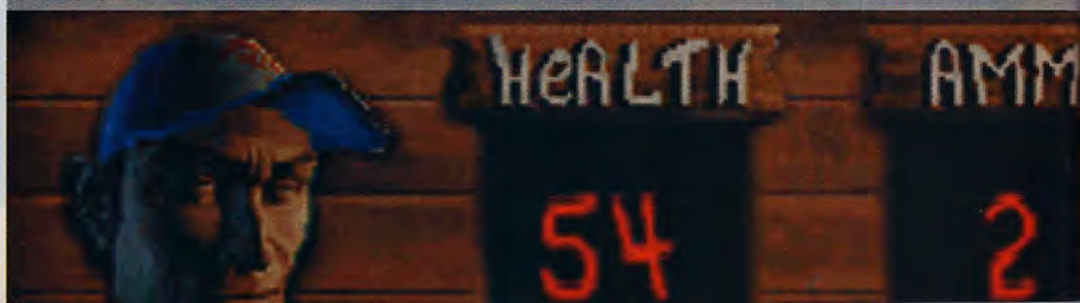
V:.... ποιοι;

L: Οι εξωγήινοι βλάκα!

V: Λοιπόν;

L: Μάλιστα! (Πίνει μια μεγάλη γουλιά μπύρα και συνεχίζει). Εκεί που πηγαίναμε για βοήθεια, είδαμε ότι το μέρος είχε γίνει κόλαση! Αυτοί οι εξωγήινοι έμοιαζαν στον Billy Ray! Τον έχετε δει ποτέ; Χε χε, πίνει σαν άλογο, μυρίζει σαν





βάλτος! χε χε! Μετά βέβαια εμφανίστηκαν και αυτά τα... εεεε αντίγραφα των εξωγήινων... εεε..

V: Κλώνοι;

L: Ναι, αυτά! Την πρώτη φορά που τα είδαμε προσπάθησαν να μας πατήσουν με ένα τζιπ στον περιφερειακό δρόμο! Βέβαια ο Billy Ray δεν ήταν ο μοναδικός... εεε..

V: Κλώνος;

L: Ναι αυτός! Αυτοί έκαναν έτσι κάποιον βουνίσιο κοκαλιάρη βλάκα και τον σερίφη Hobbes και κάτι άλλους, αλλά αυτοί είναι οι χειρότεροι. Δεκάδες από αυτούς, γυρνάνε οπλισμένοι εδώ κι εκεί, σ' όλο το μέρος! Στην αρχή είχε πλάκα να τους τινάζω τα μυαλά στον αέρα! Δεν με νοιάζει για τον βρομιάρη τον Billy Ray ή τον άλλο τον παλιοβλάκα! Οταν τους καθάριζα ένιωθα σαν να πηγαίνω σε πικνίκ! Ομως αν δείτε αυτούς τους παλιο**** στο σκουπιδότοπο ή τους άλλους τους τεράστιους παλιο**** στη χαβούζα, τότε να δούμε τι θα κάνετε!

V: Και τώρα;

L: Τώρα; Αυτοί οι μπάσταρδοι κατάλαβαν καλά ότι δεν πρέπει να μπερδεύονται με το Hickston! Εγώ και ο Μπούμπα τους δώσαμε να καταλάβουν! Ηπιαμε τα άντερά μας και ρίχναμε, στο ψαχνό, σε ότι κινείται! Γουρούνια, κοκαλιάρηδες, τρελλόσκυλα, φίδια και τεράστια κουνούπια... shyyyyit! (Ανοίγει και άλλη μπύρα και πίνει αχόρταγα!

V: Αχά! Ετσι εξηγείται ο χαμός που βρήκε η αστυνομία!

L: Βέβαια! Κυνηγούσαμε τα πάντα και όπου μπορείς να φανταστείς! Από το Taylor Town, στη χαβούζα, στο ορυχείο, στο τρελάδικο... Δεν νομίζω να τη βγάζαμε καθαρή αν δεν πίναμε σαν τρελοί και δεν τρώγαμε συνέχεια!

V:.... τρώγατε;... τι;

L: Τυποποιημένες τηγανητές πέτσες γουρουνιών! Το φαΐ και το ποτό - μιλάμε για πολύ ποτό χε χε- βέβαια, δεν βοηθούσε στο να πυροβολούμε ευθεία και να στεκόμαστε, αλλά μας έδωσε αρκετή δύναμη όταν μας κυνηγούσαν αυτοί οι $*#&%#^! Τελικά τα πιο απλά πράγματα κάνουν τη ζωή μας να πηγαίνει, έτσι;...

V: Οι αναγνώστες μας, θα είναι πολύ περίεργοι τώρα, να μάθουν πώς ακριβώς κατατροπώσατε τους πολυάριθμους αυτούς εισβολείς!

L:.... εεεεεεε;;;;

V: εε.. τέλος πάντων, πως ακριβώς "ξεκάνατε αυτούς τους παλιο****";

L: Ααααα! Πές το επιτέλους! Ε! να, είχα το



σιδηρολοστό, και ξεπάστρεψα κάτι κότες για χαβαλέ στην αρχή αλλά όταν είσαι κοντά σε κάποιον μπάσταρδο, κάνει και αυτό τη δουλειά του...., ευτυχώς είχα μαζί μου και το 454 Casull πιστόλι μου -χε χε με αυτό αν χτυπήσεις σκύλο, το κεφάλι μπαίνει μέχρι τον ουρά του χε χε-. Βρήκα καί τις καραμπίνες

V: Καραμπίνες;

L: Αυτοί οι παλιο**** τις κουβάλησαν μαζί τους και ευτυχώς που πήρα μερικές... Ξέρεις, αυτό ανοίγει τρύπα σε ελέφαντα... Εκείνο βέβαια που ήταν πολύ χρήσιμο ήταν οι δυναμίτες.... εεεε... μάλλον τα βαρελάκια με το μπαρούτι θα έλεγα. Ημασταν όμως πολύ προσεκτικοί με αυτά, γιατί αν το πετάξεις κοντά σου... χε χε θα δεις το κεφάλι σου να έρχεται από τη γωνία χε χε χε... εεε... πλάκα είχε βέβαια και το τόξο που βρήκαμε κάπου αλλά τα πιο δυνατά ήταν οι κοντόκαννες!!!!

V: (κάπως νευρικά)... εεε... μου φαίνεται ότι ήσασταν προετοιμασμένοι για πόλεμο... δηλαδή είχατε ολόκληρο οπλοστάσιο μαζί σας!!!!

L: χε χε χε... ναι! Αλλά μόνο έτσι θα τους ξεφτιλίζαμε! Να μάθουν να μην μου ξαναπάρουν κανένα γουρούνι!

V:!!!

L: Ααaa! Το καλύτερο από όλα, στο είπα; αυτό το χέρι-όπλο-κάτι τέλος πάντων;

V: ΠΟΙΟ;

L: Να! έξω από το παλαβόσπιτο το τρελάδικο, γινόταν χαμός στο ίσωμα! Μέχρι που σκεφτήκαμε να χρησιμοποιήσουμε τα δικά τους όπλα! Το μόνο πρόβλημα ήταν ότι αυτά, ήταν κάπως... εεε... κολλημένα πάνω στο χέρι τους, σαν να ήταν ένα... έτσι πήραμε και το χέρι μαζί... να κάτσε να σου δείξω... (πλησιάζει στο τραπέζι, σκύβει από κάτω και πιάνει... κάτι... που έσταζε κομμάτια από κρέας και αίματα, με μύγες να πετούν γύρω του)... να, απλά τραβάς αυτόν τον τένοντα εδώ, κάπως απότομα και... (Η συνέντευξη διακόπηκε σε αυτό το σημείο όπου ο δημοσιογράφος Ventura φιλοξενήθηκε στην τοπική κλινική για ακατάπαυστες στομαχικές διαταραχές).

Αν τελικά, είσαστε υπέρ των παιχνιδιών σε στυλ Doom, Duke 3D, και δεν ενοχλείστε από λεπτομέρειες όπως ρεψίματα, δυνατή southern μουσική, μπινελίκια και αίματα.... μάλλον βρήκατε την επόμενη αγορά από τη Στουρνάρα...

Αν αντίθετα αυτό που διαβάσατε έφερε τα ίδια αποτελέσματα με τον συνάδελφο Ventura... καλύτερα να μείνετε στο bubble-bubble!



KeYS Yer STUFF AUTO ALCOHOL



Ten Pin Alley

του Κων.Τσάκαλου

HOUSE: Electronic Arts

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pent. 90 MHz, 16 Mb RAM, Win 95

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Κάντε μια βόλτα στην Κηφισιά...

ΓΡΑΦΙΚΑ..........80%
ΗΧΟΣ.................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......40%
ΑΝΤΟΧΗ............30%

ΓΕΝΙΚΑ: 50%

Οι περισσότεροι θυμόμαστε στα σχολικά μας χρόνια τις κοπάνες που κάναμε και δίναμε ραντεβού στο bowling της Κηφισιάς αλλά και το άγχος που είχαμε μήπως οι άλλοι πάρουνε χαμπάρι τις βρόμικες κάλτσες μας όταν θα αλλάζαμε παπούτσια για να απολαύσουμε ένα παιχνίδι bowling.



Το Ten Pin Alley είναι ένα παιχνίδι bowling. Δηλαδή, προσπαθεί να γίνει ένα bowling παιχνίδι, καθώς απέχει αρκετά από τη φιλοσοφία του bowling. Αν εξαιρέσει κανείς τις εντυπωσιακές σκηνές στην εισαγωγή του παιχνιδιού, το υπόλοιπο παιχνίδι δημιουργεί μια αρκετά παράξενη αίσθηση. Bowling simulation δεν είναι, αλλά ούτε και ένα arcade παιχνίδι. Προσπαθεί βέβαια να δημιουργήσει την ατμόσφαιρα προσφέροντας όμορφους χώρους και υψηλής ανάλυσης γραφικά αλλά δεν τα καταφέρνει. Το παιχνίδι ξεκινά με την επιλογή παίκτη, η οποία δίνει τη δυνατότητα να επιλέξει κανείς άντρα ή γυναίκα προσφέροντας διάφορους περίεργους χαρακτήρες. Μετά την επιλογή του χαρακτήρα μπορεί να προσαρμόσει κανείς το ντύσιμο αλλά και τα χαρακτηριστικά της απόδοσης του στο παιχνίδι. Μέσα στα πλαίσια αυτά το παιχνίδι προσφέρει αρκετές επιλογές στον παίκτη ώστε να δημιουργήσει μια εικόνα του εαυτού του, όχι τόσο σαν εμφάνιση, όσο σαν απόδοση και στυλ και να την ενσωματώσει στο παιχνίδι. Είναι ίσως το μόνο θετικό στοιχείο που μπορούμε να παρατηρήσουμε σε αυτό το παιχνίδι. Παρόλα αυτά θα πρέπει να αναφέρουμε ότι οι χώροι που μας μεταφέρει είναι πολύ ωραίοι. Τέτοιοι χώροι δεν υπάρχουν στην Ελλάδα, οπότε είναι και αυτό ένα θετικό στοιχείο. Ας περάσουμε και στο θέμα του gameplay. Αυτό είναι κάτι που θα μπορούσαμε να το αφήσουμε ασχολίαστο, αν και πρέπει να σας πούμε ότι χωρίς να διαβάσετε το manual το πιο πιθανό είναι να καταλήξετε με την μπάλα στο κεφάλι, ή να δείτε την μπάλα να περνάει κάτω από τα πόδια σας προς τα πίσω. Το χιουμοριστικό στοιχείο βέβαια δε σώζει το παιχνίδι από τη μετριότητα. Καταρχήν τοποθετείται ο παίκτης στο σημείο που επιλέγουμε και μετά τοποθετείται το βέλος για τη στόχευση ανάλογα με την κατεύθυνση που θέλουμε να πάρει η μπάλα. Ο έλεγχος της βολής γίνεται από μια σειρά επιλογών στα δεξιά της οθόνης που αντιστοιχούν στη δύναμη και στο φάλτσο της μπάλας. Η βολή παρουσιάζεται σε τρεις φάσεις σαν να επρόκειτο για κάλυψη από διάφορες κάμερες, πράγμα που απέχει από την πραγματική αίσθηση που έχει κανείς σε ένα bowling ματς. Γενικά πρόκειται για ένα μέτριο παιχνίδι που το χιουμοριστικό στοιχείο δε φτάνει για να το βγάλει από τη μετριότητα. Ακόμη και αν είσαστε φανατικός του bowling θα σας δίναμε τη συμβουλή να ξοδέψετε την ενέργειά σας σε ένα πραγματικό παιχνίδι με τους φίλους σας, το οποίο και θα απολαύσετε περισσότερο.





Ο θρύλος της Ατλαντίδας ζει! Η μυθική πόλη απασχόλησε ακόμα μία φορά τη βιομηχανία παιχνιδιών, μια και φαίνεται πως είναι αστείρευτη πηγή έμπνευσης: έχει δώσει αφορμή για τη μυθολογία λαών, έχει γίνει θέμα για πίνακες ζωγραφικής, ταινίες, μουσικές συμφωνίες και βέβαια έχει περάσει από πολλούς σταθμούς στην ιστορία των παιχνιδιών. Ο τίτλος Ark of Time, της εταιρείας International Computer Entertainment, ακολουθεί ένα σενάριο, παρόμοιο με του παλαιότερου, επίσης επιτυχημένου τίτλου Indiana Jones: The fate of Atlantis αν και ο νέος τίτλος έρχεται με προηγμένα τρισδιάστατα γραφικά. Πρόκειται για ένα κλασικό adventure που θα ενθουσιάσει τους λάτρεις ανάλογων παιχνιδιών.





Ark of Time

της Μαρ. Χρυσοχού

HOUSE:	ICE
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pent. 90 MHz, 16 Mb RAM, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ψάχνοντας την Ατλαντίδα

ΓΡΑΦΙΚΑ 82%
ΗΧΟΣ 79%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ 82%
ΑΝΤΟΧΗ 80%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%

Τί γίνεται λοιπόν στο Ark of Time: Το καλοκαίρι του 1997, μία εξερευνητική αποστολή τεσσάρων - θαρραλέων- ατόμων με επικεφαλή τον καθηγητή Caldwell, ετοιμάζεται να κατέβει με ειδικό βαθυσκάφος στον Ατλαντικό ωκεανό, όπου βρίσκεται η είσοδος της πόλης Ατλαντίδας. Κατά τη διάρκεια όμως της κατάδυσης, μία μαγνητική δύναμη χτυπάει το βαθυσκάφος, προκαλώντας έτσι την πρόσκρουσή του με τον βυθό. Τα μέλη λοιπόν της αποστολής, εγκαταλείπουν το σκάφος και καταφεύγουν σε μία είσοδο που βρίσκουν στον βυθό, η οποία πιστεύουν πώς θα τους οδηγήσει στην Ατλαντίδα. Τέσσερις μέρες αργότερα, ο δημοσιογράφος Richard Kendal, αναλαμβάνει να συλλέξει πληροφορίες, σχετικά με τη μοίρα της αποστολής, καθώς και να βρει τον καθηγητή Caldwell. Η περιπέτεια ξεκινάει με τον Kendal να επισκέπτεται ένα νησί της Καραϊβικής, όπου θεάθηκε για τελευταία φορά ο καθηγητής Caldwell. Οπως καταλαβαίνετε, η μία ανακάλυψη θα οδηγεί στην άλλη, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται στον χάρτη του καινούριες περιοχές, κάθε φορά. Θα επισκεφθεί μουσεία, μεσαιωνικές εκκλησίες, ανασκαφές, μαροκινά φρούρια, αρχαία μνημεία, τον βυθό του Ατλαντικού και θα ταξιδέψει σε πολλά μέρη όπως Αγγλία, Καραϊβική, Αφρική κ.α. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και κατορθώνουν να δώσουν με ρεαλιστικό τρόπο την ατμόσφαιρα των περιοχών, γεγονός που προκαλεί μεγαλύτερη ευχαρίστηση και εμβάθυνση στο σενάριο. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εύκολος: κάθε αντικείμενο που αξίζει να δούμε, αναγράφεται στην οθόνη με ένα απλό πέρασμα από πάνω του. Οι διάλογοι γίνονται αυτόματα, πατώντας επάνω στο συγκεκριμένο πρόσωπο και επίσης υπάρχει δυνατότητα επιλογής των ερωτήσεων του Kendal. Τα μουσικά θέματα δεν πρωτοτυπούν αλλά ταιριάζουν στην πλοκή. Επίσης ο ήχος ταιριάζει με το κάθε τοπίο, αναπαριστώντας επιτυχημένα π.χ. τον αέρα της ερήμου, το τροπικό μεσημέρι, τους ήχους του βυθού. Η εντολή use των αντικειμένων του inventory εφαρμόζεται από πλήκτρο του mouse.

Οπως βλέπετε λοιπόν, δεν υπάρχει καμία δυσκολία στο χειρισμό, γεγονός που είναι ιδιαίτερα σημαντικό για όσους ξεκινούν με adventure παιχνίδια για πρώτη φορά. Τέλος, για να σώσετε ή να φορτώσετε κάποιο παιχνίδι, δεν χρειάζεται να γυρνάτε σε οθόνη επιλογών αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, απλά πατάτε F5, F6 ή άλλα πλήκτρα που ορίζουν διάφορες λειτουργίες.

Λοιπόν, κρατείστε μία θέση στην πτήση για Καραϊβική. Είναι σίγουρο ότι ο Richard Kendall θα αποδειχθεί ενδιαφέρουσα παρέα!





Milo

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Sibling Interactive

FORMAT: WIN 3.1 CD ROM

REQUIREMENTS: 486 /33, 8MB RAM, CDROM 2x, Sound Card, SVGA , Mouse, 6MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ: MICROSTAR

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ: Η ιδιοφυία που χρειάστηκε χιλιετίες για να φτιάξει 12 παζλ!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........65%
ΗΧΟΣ.................58%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......58%
ΑΝΤΟΧΗ............30%

ΓΕΝΙΚΑ: 53%

Πώς σας φαίνεται το ότι εσείς δεν έχετε ακόμα γεννηθεί αλλά κάποιος ήδη γνωρίζει και περιμένει την άφιξή σας; Μην μου πείτε πως η ιδέα σας γεμίζει με ευθύνες γιατί το μόνο που χρειάζεται είναι να επιστρατεύσετε την λογική σας, να αυτοσυγκεντρωθείτε και να γνωρίσετε τον Milo! Αλλά ποιός είναι ο Milo, πού βρίσκεται και γιατί, τέλος πάντων, σας περιμένει; Για να απαντήσουμε σε αυτά τα ερωτήματα χρειάζεται να πούμε πρώτα τι ακριβώς συμβαίνει...

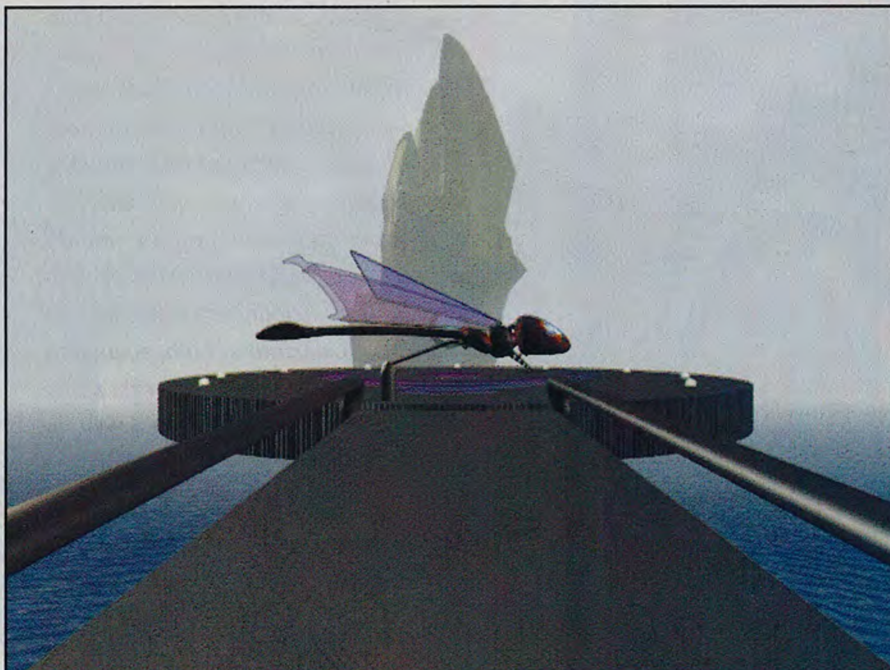
Πριν από χιλιάδες χρόνια, σε ένα σύμπαν αρκετά μακριά από το δικό μας, ζει μία εξελιγμένη φυλή πλασμάτων, τα οποία κατάφεραν να διεισδύσουν στα μυστικά του σύμπαντος και να ανακαλύψουν τα πολύτιμα “κλειδιά” του. Οποιος κρατάει τα κλειδιά του σύμπαντος, έχει την δυνατότητα να κυκλοφορεί μέσα σε αυτό σαν να είναι το σπίτι του, με άλλα λόγια, ταξιδεύει με άνεση μέσα στο χρόνο και μπορεί να πάει οπουδήποτε θελήσει. Η εξελιγμένη αυτή φυλή, έχοντας το πλεονέκτημα των “κλειδιών” ξεκίνησε ένα μακρύ και δύσκολο ταξίδι, με σκοπό να ανακαλύψει τις απώτερες πλευρές του Κόσμου. Φεύγοντας, άφησε πίσω της έναν εξελιγμένο τύπο υπολογιστή, τον Milo, εφοδιασμένο με τεχνητή νοημοσύνη, προκειμένου να προστατέψει και να κρατάει σε τάξη τον πλανήτη όσο καιρό αυτοί απουσιάσουν. Ο Milo αποτελούσε τεχνολογικό επίτευγμα, ξεπερνώντας κατά πολύ οτιδήποτε είχε φτιαχτεί μέχρι τότε. Αλλά ακόμα και ένα επίτευγμα έχει ατέλειες: τα κυκλώματα της τεχνητής νοημοσύνης του, χρειάζονταν συνεχή αναζωογόνηση για να μπορούν να εκπληρώνουν την λειτουργία τους. Η απουσία των Δημιουργών του, προξένησε δυσλειτουργία και σταδιακή αδράνεια, με την πάροδο των αιώνων. Αυτό που χρειάζεται ο Milo είναι αναζωογόνηση και ο μόνος που μπορεί να την κάνει είστε εσείς! Ο Milo γνωρίζει την άφιξή σας, πριν καν την επιχειρήσετε και φρόντισε να φτιάξει μία σειρά από γρίφους που σαν σκοπό έχουν να τον επαναπρογραμματίσουν. Οι γρίφοι που κατασκεύασε έχουν διασκορπιστεί στους κόσμους του διαστήματος και κάθε ένας που λύνετε, σας φέρνει περισσότερο κοντά του. Εαν αποδειχθείτε ικανός, θα τον συναντήσετε αυτοπροσώπως. Η ανταμοιβή σας θα είναι τα πολύτιμα “κλειδιά” του διαστήματος. Εαν αποτύχετε, θα παγιδευτείτε ανάμεσα στους κόσμους του σύμπαντος για πάντα...



Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός. Για να δείτε την οθόνη επιλογών, χρειάζεται μόνο να κάνετε esc κάθε φορά που επιθυμείτε. Από εκεί μπορείτε να σώσετε ή να καλέσετε ένα ήδη σωσμένο παιχνίδι, να ρυθμίσετε την ένταση του ήχου μέσω του sound level, αλλά και να ρυθμίσετε την ευκολία των γρίφων. Οι γρίφοι είναι στο







σύνολό τους δώδεκα. Εαν πιστεύετε ότι κάποιος είναι ιδιαίτερα δύσκολος, μπορείτε να τον απλουστεύσετε χρησιμοποιώντας τον έναν από τους τρείς μπαλαντέρ που δίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης, της επιλογής "Current Status". Χρειάζεται κάποια προσοχή όμως, γιατί οι μπαλαντέρ είναι μόνο τρεις και καλό είναι να χρησιμοποιηθούν σε δύσκολες καταστάσεις. Αν πάλι κάποιος γρίφος παραμένει δύσκολος, έστω κι αν έχει απλουστευθεί, τότε μπορείτε να του ρίξετε και δεύτερο μπαλαντέρ, όπου πλέον υπεραπλουστεύεται.

Οι γρίφοι έχουν την μορφή επιτραπέζιων παιχνιδιών και απαιτούν κατά περίπτωση, σκέψη, στρατηγική και πρόβλεψη (τι καλά που θα ήταν εαν παίζαμε επιτραπέζια παιχνίδια και κερδίζαμε κλειδιά του διαστήματος).

Το σενάριο δεν παρουσιάζει πρωτοτυπία, εφόσον βασικός στόχος είναι να απασχοληθούμε στο σπίτι μας με τον ίδιο τρόπο που θα απασχολούμαστε σε μία λέσχη παιχνιδιών.

Τα γραφικά, αν και προηγούμενης γενεάς, είναι αξιόλογα. Η μετακίνησή μας μέσα στους κόσμους γίνεται με απλό τρόπο: χρειάζεται μόνο να επιλέγουμε κάποια από τις κατευθύνσεις που μας δίνουν τα βελάκια της οθόνης.

Ο ήχος είναι ταιριαστός με το περιβάλλον και σε γενικές γραμμές απαλός, επιτρέποντας μας να συγκεντρωθούμε στους γρίφους.

Τελικά βέβαια τίθεται ένα πρόβλημα εδώ. Οι έμπειροι χρήστες θα το βρούν απλοϊκό ενώ δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι για να ξεκινήσουν οι αρχάριοι. Οπότε απευθύνεται μάλλον μόνο στους φανατικούς του είδους. Αν και δώδεκα γρίφοι είναι μάλλον λίγοι....



Safecracker

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:	Gt Interactive
FORMAT:	PC - CD ROM
REQUIREMENTS:	Win 95, 486 DX2, 16 MB Ram, 4x CD- ROM, 15 MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD - MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Σαράντα διαφορετικοί τρόποι για "να ανοίξετε το σουσάμι"...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88%
ΗΧΟΣ	85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84%
ΑΝΤΟΧΗ	80%

ΓΕΝΙΚΑ: 84%

Καλώς ήρθατε στη ριψοκίνδυνη αποστολή του Safecracker. Αν νομίζετε πως αυτό το παιχνίδι σκοπεύει να σας βάλει να πιάσετε τον δράστη, είστε λανθασμένοι! Ο δράστης σε αυτό το παιχνίδι, είστε εσείς! Θα "βάλετε" το χεράκι σας σε παραπάνω από 30 χρηματοκιβώτια, και μάλιστα μέσα σε χρόνο δώδεκα ωρών (ειδάλλως θα βρεθείτε σε ένα τετράγωνο, κλειστό και σιδερόφραχτο μέρος, που μυρίζει απαίσια και έχει χάλια φαγητό, απ' όπου καμία τεχνική δεν θα μπορεί να σας βγάλει...)

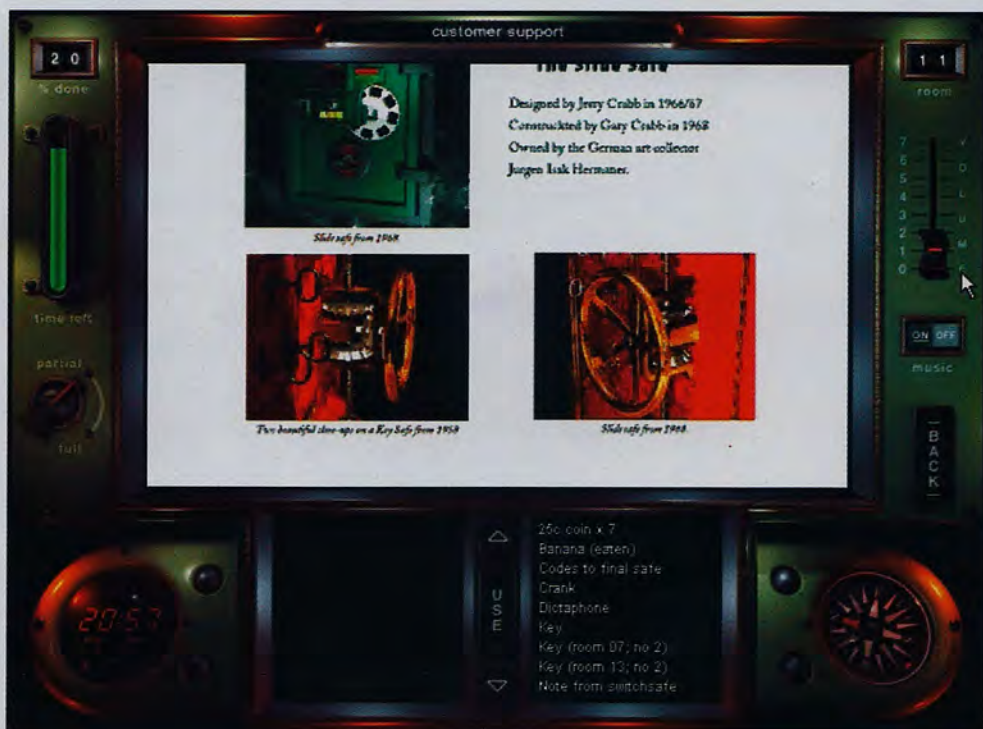
Αλλά ας δούμε πρώτα περί τίνος πρόκειται: ξεκινάτε μέσα σε έναν τηλεφωνικό θάλαμο, όπου βρίσκεστε για να πάρετε πληροφορίες. Το τηλέφωνο χτυπάει και ο Sir Jerry Crabb, ο ιδρυτής της εταιρείας Crabb & Sons safes, θα σας δώσει οδηγίες για το πώς να μπείτε στο κτίριο της εταιρείας και θα σας ζητήσει να παραβιάσετε τα ίδια του τα χρηματοκιβώτια! Ο τρόπος που διάλεξε να δοκιμάσει τα προϊόντα του είναι κάπως ιδιόρρυθμος, αλλά δεν μπορείτε να πείτε ότι δεν είναι ευρηματικός! Το κτίριο φρουρείται από ένα περιπολικό, το οποίο περνάει κάθε δέκα λεπτά έξω από την κεντρική είσοδο. Ο Jerry Crabb χρειάζεται τις ικανότητές σας για να κάνει τη δουλειά του, αλλά δεν θα μπορέσει να κάνει τίποτε σε περίπτωση που σας πιάσει η περιπολία. Πρέπει λοιπόν μέσα σε δέκα λεπτά να φύγετε από τον τηλεφωνικό θάλαμο, να βρείτε το κτίριο, να παραβιάσετε την κλειδαριά της πύλης και κατόπιν την κλειδαριά της κεντρικής εισόδου. Εάν δεν προλάβετε, θα



βρεθείτε στη... "στενή".

Το παιχνίδι αυτό της GT Interactive, έχει ευρηματικό σενάριο και παίζεται πολύ ευχάριστα. Σε αυτό συντελούν τα γραφικά του, τα οποία είναι εξαιρετικά, η προοπτική πρώτου προσώπου, η πολύ καλή μουσική και ο εύκολος χειρισμός του. Το κτίριο περιέχει διάφορα δωμάτια, στα οποία βρίσκονται ένα, δύο, πολλές φορές και τρία χρηματοκιβώτια. Σκοπός σας είναι να τα παραβιάσετε, λύνοντας τους γρίφους του κάθε ενός.

Αρκετές φορές, για να παραβιαστεί κάποιο χρηματοκιβώτιο, χρειάζεται κάποιο στοιχείο που θα έχετε βρει σε κάποιο άλλο ή μέσα στο συγκεκριμένο δωμάτιο. Για να ανοίξετε το καλύτερο και ασφαλέστερο όλων, το F-9-12, χρειάζεται ένας συνδυασμός που θα βρείτε σε κομμάτια μέσα σε διάφορα χρηματοκιβώτια. Απαιτείται υπομονή, ταχύτητα και περισυλλογή των αντικειμένων που θα βρείτε στα υπόλοιπα κιβώτια, εάν θέλετε να επιτύχετε την αποστολή σας. Δεν είναι απαραίτητο να τα ανοίξετε όλα,





αλλά τουλάχιστον τα περισσότερα.

Η ποικιλία των χρηματοκιβωτίων είναι μεγάλη. Ανοίγουν με ότι τρόπο μπορείτε να φανταστείτε: με τον παραδοσιακό, με κατάλληλη καλωδιακή παράταξη, με χρήση φωνής, με χρήση νερού, με λύση γρίφων κ.α. Αναμφίβολα θα ενθουσιαστείτε από τον εξαιρετικό σχεδιασμό τους, και την ποικιλία των μεθόδων τους, -ορισμένα από αυτά θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν έργα τέχνης.

Μόλις βρεθείτε μέσα στο κτίριο, η οθόνη σας μετατρέπεται σε οθόνη-χειρισμού, από την οποία μπορείτε να ελέγχετε όλες σας τις δραστηριότητες. Αρχίζετε λοιπόν να μπαίνετε από δωμάτιο σε δωμάτιο.

Κάθε ένα από αυτά, ανήκει και σε διαφορετικό στέλεχος της εταιρείας και εκπροσωπείται από έναν αριθμό. Ετσι, παρ'όλους τους διαδρόμους και τις άπειρες πόρτες, είναι σχεδόν αδύνατο να σας ξεφύγει κάποιο δωμάτιο. Το νούμερο του δωματίου αλλά και ο χαρακτηρισμός του, αναγράφονται στην οθόνη σας. Επίσης στην οθόνη σας, βρίσκεται συνεχώς ενεργοποιημένος ο χρόνος που σας απομένει, ο οποίος μειώνεται σταδιακά. Εφόσον κυκλοφορείτε μέσα σε ένα άγνωστο κτίριο, δεν μπορείτε να ξέρετε σε ποιο στάδιο της δουλειάς βρίσκεστε. Αυτό λύνεται, παρακολουθώντας την ποσοστιαία αναλογία που βρίσκεται στην οθόνη-χειριστήριο: 22% της δουλειάς, 30% της δουλειάς κ.ο.κ. Επίσης το χειριστήριο διαθέτει ρολόι - για να θυμάστε τη στιγμή του κολατσιού σας!- και πυξίδα, η οποία θα σας φανεί πολύ χρήσιμη μέσα σε αυτό το δαιδαλώδες κτίριο.

Τα αντικείμενα του inventory σας, τα βλέπετε στην οθόνη με τρισδιάστατο τρόπο. Μέσα στο πλαίσιο του inventory βρίσκεται η εντολή Use, με την οποία κάνετε χρήση κάποιου αντικειμένου, όταν αυτό είναι απαραίτητο.

Ακόμα, το χειριστήριο διαθέτει έναν διακόπτη που ρυθμίζει την κίνηση μέσα στο χώρο: διαλέγοντας την ένδειξη partial κινείστε με ταχύτητα, ενώ με την ένδειξη full κινείστε λιγότερο γρήγορα αλλά με ρεαλιστικό τρόπο! Από την ίδια οθόνη ρυθμίζετε τη μουσική και έχετε πρόσβαση στο menu, απ' όπου μπορείτε να σώσετε, να φορτώσετε, να ξεκινήσετε νέο παιχνίδι ή να εγκαταλείψετε το πρόγραμμα.

Τώρα λοιπόν βρίσκεστε τελείως μόνος, μέσα στο κτίριο. Κάθε δωμάτιο χαρακτηρίζεται από το δικό του acid jazz μουσικό θέμα - ομολογούμε ότι τα θέματα είναι εκπληκτικά, γραμμένα από τους Rob 'n' Raz.

Η προοπτική πρώτου προσώπου δημιουργεί ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι,- η οποία είναι ήδη βεβαρημένη από τη θέση μας σαν διαρρήκτες "επί πληρωμή"! Η κατεύθυνση που θα πάρουμε, ορίζεται από τα βελάκια που μας παρουσιάζονται σε κάθε βήμα. Δεν μπορούμε να πάρουμε όλα τα αντικείμενα που βρίσκουμε στο χώρο, αλλά μπορούμε να δούμε τι πληροφορίες κρύβουν. Στα γραφεία υπάρχουν υπολογιστές, των οποίων τα προγράμματά μπορούμε να δούμε -αρκετά πρωτότυπο στοιχείο του παιχνιδιού, μιά και από τη δική μας οθόνη παρακολουθούμε "δρώμενα" μίας άλλης οθόνης!

Εμείς, ότι είχαμε να σας πούμε, σας το είπαμε. Τώρα είναι στο χέρι σας να γίνετε ο διαρρήκτης της χρονιάς!







Atomic Bomberman

του Ν. Ζωγόπουλου

HOUSE: Interplay

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pent. 90 16 MB RAM 40 MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Προσοχή πορώνει

ΓΡΑΦΙΚΑ..........75%
ΗΧΟΣ.................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......85%
ΑΝΤΟΧΗ...........82%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%

Ονειρεύεστε να εκδικηθείτε τον κολλητό σας για την πρόσφατη ταπείνωση που σας έκανε σε εκείνο το deathmatch στο Quake και μάλιστα μπροστά σε όλη την παρέα σας; Θέλετε να του ρίξετε μία βόμβα αλλά φοβάστε τις νομικές συνέπειες; Αν ναι τότε η Interplay και οι συμπαθέστατοι προγραμματιστές της σας έχουν τη λύση, η οποία λέγεται 'Atomic Bomberman'.

Αλλά ας τα πάρουμε καλύτερα από την αρχή. Κατ' αρχήν πρέπει να κάνετε την εγκατάσταση. Το παιχνίδι έρχεται σε ένα cd και τρέχει μόνο κάτω από τα Windows 95. Χρειάζεται το DirectX 3.0 και αν δεν το έχετε, το εγκαθιστά αυτομάτως. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι σχετικά υψηλές (Pentium 90, 16MB ram, 40mb hd) αλλά έτσι κι αλλιώς δεν νομίζω να έχει κανείς κατώτερο μηχάνημα πια. Τελειώνοντας την εγκατάσταση βλέπουμε ένα φοβερό video το οποίο έχει πολύ γέλιο, και θα σας βάλει κατευθείαν στο πνεύμα του παιχνιδιού. Το εν λόγω παιχνιδάκι είναι ένα μείγμα arcade και mind game. Αλλά μην νομίζετε ότι δεν υπάρχει δράση, κάθε άλλο μάλιστα. Η βασική φιλοσοφία του Atomic Bomberman είναι η εξής: Τρέξτε στους διαδρόμους του λαβυρίνθου, προσέξτε μην στριμωχτείτε σε καμιά γωνιά, και το κυριότερο, τινάξτε τον αντίπαλό σας σε πολλά, μα πάρα πολλά και μικρά κομματάκια. Μην τρομάζετε, αίμα και βία δεν θα δείτε σε καμία περίπτωση. Στη χειρότερη περίπτωση, αν κάνετε το μοιραίο λάθος, το sprite σας το καταλαβαίνει και πριν αποχαιρετήσει τον μάταιο τούτο κόσμο σας χαιρετάει κουνώντας ένα λευκό μαντίλι.

Ξεκινώντας λοιπόν βλέπουμε ένα φιλικότατο menu στο οποίο ρυθμίζετε ότι θέλετε σχετικά με το παιχνίδι, από τον αριθμό των παιχτών (που φτάνει τους δέκα!), αν θα παίξετε network game ή όχι, και πολλά άλλα. Κάνοντας start new game



το σκηνικό αλλάζει και βλέπουμε την πίστα, το ανθρωπάκι μας και τον αντίπαλο (ή τους αντιπάλους αν έχετε βάλει πάνω από έναν). Βασικά η θεωρία του παιχνιδιού είναι περίπου η εξής. Η πίστα χωρίζεται σε 11 επί 15 νοητά τετράγωνα. Πάνω σε αυτά κινείστε εσείς. Βέβαια μερικά τετράγωνα είναι κατειλημμένα από βράχους οι οποίοι σας βοηθάνε να καλυφθείτε από τις βόμβες που σας πετάνε οι αντίπαλοι με σκοπό να σας κάνουν αυτό που αναφέραμε προηγουμένως. Βέβαια και εσείς δεν θα μείνετε άπραγος, έτσι δεν είναι; Ξεκινώντας δεν μπορείτε να κινηθείτε παρά σε 3-4 τετράγωνα. Αφήνετε λοιπόν μια βόμβα, τρέχετε να καλυφθείτε σε απόσταση που να είστε εκτός εμβέλειας και μόλις η βομβίτσα σκάσει, τα τετράγωνα που είναι γύρω της αποκαλύπτονται και ανοίγει ο δρόμος. Μπορείτε όμως να αφήνετε μόνο μία βόμβα κάθε φορά, και για να ξαναφήσετε πρέπει να σκάσει η προηγούμενη. Όσο εσείς ανοίγετε δρόμο το ίδιο κάνουν και οι αντίπαλοι με αποτέλεσμα σε λίγα δευτερόλεπτα να έχει γίνει προσβάσιμη όλη σχεδόν η πίστα. Από εκεί και πέρα πρέπει να είστε ο μόνος που θα επιβιώσει. Τέλος; Όχι βέβαια μια και στην πίστα, όσο εσείς ανοίγετε δρόμο, εμφανίζονται διάφορα bonus items, δηλαδή για την ακρίβεια κάποια τετράγωνα κρύβουν από κάτω bonus. Μερικά από αυτά είναι π.χ. η δυ-





νατότητα να τρέχετε πιο γρήγορα, να αυξηθεί η ισχύς των βομβών σας, να μπορείτε να αφήνετε πάνω από μία βόμβα τη φορά (μέχρι δέκα) και γενικά υπάρχει μεγάλη ποικιλία. Υπάρχουν και μερικά antibonus όμως π.χ. κάποια που σας αφαιρούν τη δυνατότητα να ρίχνετε βόμβες, ή σας κάνουν να κινήστε αργά, και άλλα, ευτυχώς όμως δεν διαρκούν πολύ. Αλλο ένα πρόβλημα είναι ο χρόνος. Αν αργείτε να βγάλετε την πίστα θα έχετε άλλον ένα μπελά στο κεφάλι σας. Αν λοιπόν αργείτε πολύ, οι βράχοι γύρω από την πίστα αρχίζουν να πληθαίνουν, ακολουθώντας μια πορεία γύρω από την πίστα και κλείνουν συνέχεια προς το κέντρο. Αν λοιπόν κλείσουν αρκετά, όποιος στριμωχτεί.... Μπαμ! Και είναι δύσκολο να αποφεύγεις τις εκρήξεις από τις βόμβες όταν γύρω σου υπάρχει μποτιλιάρισμα από βράχους. Γενικά όπως θα καταλάβατε στο παιχνίδι επικρατεί μία χαώδης κατάσταση (κάτι σαν το περιοδικό μας όταν κλείνει η ύλη). Φανταστείτε τώρα τι γίνεται όταν παίζετε multiplayer με άλλα 2 ή και παραπάνω άτομα. Είπαμε μέχρι δέκα μπορούν να παίξουν, μέσω δικτύου φυσικά ή μέσω modem. Υπάρχει βέβαια και δυνατότητα σειριακής σύνδεσης. Οπως θα καταλάβατε, το Bomberman είναι από τα παιχνίδια που πρέπει να παίξει κανείς για να καταλάβει πόσο εθιστικό είναι. Αυτό είναι και το βασικότερο πλεονέκτημά του. Αν καθίσετε και παίξετε έστω και μία φορά μόνο, θα ξεχάσετε να σηκωθείτε. Το gameplay σε κάνει να λές το κλασικό: "άλλο ένα και αν δεν βγάλω την πίστα σταματάω...", μόνο που δεν πρόκειται να σταματήσετε.

Περνώντας τώρα στην τεχνική πλευρά του παιχνιδιού, τα γραφικά του είναι όμορφα αλλά όχι και κάτι το ιδιαίτερο. Πάντως κάνουν καλά τη δουλειά τους και με το παραπάνω. Είναι υψηλής ανάλυσης (640x480) και δεν μπερδεύονται μεταξύ τους, πράγμα πολύ σημαντικό αφού η ευκρίνεια είναι κάτι απαραίτητο σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά ενώ η μουσική είναι καταπληκτική. Παίζει από το cd και είναι τόσο δυνατή και μπιτάτη που βοηθάει ώστε να είστε συνεχώς σε εγρήγορση. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι καλή αν και λίγο σπαστή (σε pentium 120 με 16mb ram), αλλά δεν προβληματίζει και ιδιαίτερα. Αλλά όλα αυτά δεν έχουν και τόση σημασία αφού όπως είπαμε και παραπάνω, το gameplay του παιχνιδιού είναι αυτό που θα σας κρατήσει κολλημένους στην οθόνη. Το μόνο ψεγάδι είναι οι μεγάλες απαιτήσεις σε hardware, που είναι αδικαιολόγητο για παιχνίδι τέτοιου είδους μια και το παιχνίδι δεν έχει καν scrolling. Πάντως αν εξαιρέσετε αυτό το μικρό προβληματάκι, κατά τα άλλα το παιχνιδάκι είναι φοβερό και ιδανικό για ομηρικές μάχες. Αν λοιπόν σας αρέσουν οι κόντρες με τους φίλους σας, αλλά απεχθάνεστε τη βία, τότε το Atomic Bomberman είναι το ιδανικό.









Outlaws

του Α. Μαύρου

HOUSE:
Lucas Arts

FORMAT:
WIN 95 CD ROM

REQUIREMENTS:
Pent. 75, 16 RAM, SVGA, SB, CD-ROM 2x, DIR.TX.

ΔΙΑΘΕΣΗ:
PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ο καλός, ο κακός και ο Βάζελος.

ΓΡΑΦΙΚΑ..........85%
ΗΧΟΣ.................90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............98%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%



Πάνε πολλά χρόνια που τα παιχνίδια Shoot'em'Up οπως ήταν φυσικό, έκαναν πάταγο! Παιχνίδια που σου κρατάνε σταθερό το ενδιαφέρον από την αρχή ως το τέλος, με πολλούς βαθμούς δυσκολίας, για όλους τους χρήστες. Είτε είσαι ο Clint Eastwood είτε είσαι η θεία μου η Λουκία. Από την εποχή του Wolfstein3D ως σήμερα, βγήκαν πάρα πολλά παιχνίδια του είδους. Doom, Duke Nukem, Quake ως και το Redneck Rampage σε πολλές εκδόσεις. Τη συνταγή όμως όταν είναι επιτυχημένη, δεν την αλλάζεις. Οπότε από τότε βλέπουμε το ίδιο έργο, με διαφορετικές ιστορίες κάθε φορά. Αυτό βέβαια δεν είναι πάντα κακό! Αντίθετα, αν η συνταγή είναι πραγματικά καλή, τότε αν αλλάξει θα είναι λάθος! Αυτό έκανε και η Lucas Arts με την καινούρια δουλειά της: OUTLAWS!

ΣΚΗΝΙΚΟ

Η ιστορία, παρ' ότι είναι συνηθισμένη, είναι αρκετά καλοστημένη. Ο ήρωάς μας, είναι ένας απλός οικογενειάρχης, και πρώην σερίφης, ο Marshal James Anderson. O πατέρας του ήταν και αυτός σερίφης και σκοτώθηκε όταν ο James ήταν 11 ετών. Επειτα από πολυετή καριέρα σαν σερίφης - όπου έγινε και ο πιο αγαπημένος πολίτης της περιοχής αλλά και ήρωας - αποφάσισε να αποσυρθεί από το κυνήγι των παρανόμων και έχει γίνει αγρότης. Μένει σε μία φάρμα σε ένα όμορφο λιβάδι έξω από την πόλη με τη γυναίκα και την κόρη του. Και εκεί που όλα πηγαίνουν καλά και η ζωή κυλά ειρηνικά όπως στο μεταγλωττισμένο "Το μικρό σπίτι στο λιβάδι" (-Ωωω! Γλυκιά μου Mary Sue Helen! Φτιάχνεις την πιο όμορφη πουτίγκα στο Βόρειο Γουαϊόμινγκ-) τότε είναι που μπερδεύονται στο κόλπο οι κακοί μεγαλοκτηματίες, που αγοράζουν τα κτήματα των φτωχών αγροτών με κάθε τρόπο, για να έχουν αυτοί όλη την εξουσία. Ετσι κάποια μέρα που ο James πηγαίνει στην πόλη, αυτοί έχουν κάψει το σπίτι του, και έχουν σκοτώσει τη γυναίκα και το παιδί του! Από αυτό το σημείο αρχίζει η ιστορία μας! Κοινώς, ποιος είδε τον Charles Bronson και δεν τον φοβήθηκε! Το κυνήγι των παρανόμων, ακολουθώντας ίχνη!

GAMEPLAY

Το gameplay τώρα, είναι το πλέον γνωστό και κλασικό. Το πληκτρολόγιο φυσικά έχει τον κύριο λόγο σε όλα. Και είναι τόσο συνηθισμένες οι λειτουργίες οπου αν έχετε παίξει ένα παιχνίδι του είδους, τότε γνωρίζετε τα πάντα. Τα βελάκια κάνουν την κίνηση, το Ctrl είναι το βασικό όπλο, τα 1-0 είναι όλα τα όπλα, Tab για τον χάρτη κτλ. κτλ... Φυσικά, πάντα προσθέτουμε κάτι και συνήθως αυτό είναι καλό. Το Outlaws έχει επιλογή για υπότιτλους κατά τη διάρκεια των video, γιατί υπάρχουν και κάποιοι ανάμεσά μας



που δεν ακούν καλά, έως και καθόλου, οπότε κάποτε θα πρέπει να τους σκεφτούμε και αυτούς.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Σε αυτόν τον τομέα, η Lucas Arts έκανε τη διαφορά! Οχι τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που είναι αρκετά καλά, αλλά στα video, που είναι πολλά και θυμίζουν Lucky Luke, αφού είναι πολύ όμορφα κινούμενα σχέδια. Ενα ακόμη καλό, είναι ή φανερή έλλειψη του αίματος (συγκριτικά πάντα με τα υπόλοιπα παιχνίδια shoot'em'up).

ΗΧΟΣ

Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός. Σε κάθε στιγμή του παιχνιδιού ακούς τα πάντα που συμβαίνουν γύρω σου και έχεις μία πραγματική αίσθηση του χώρου. Είτε όταν βρίσκεσαι μέσα σε τρένο (όπου βλέπεις τα βαγόνια, να πηγαίνουν δεξιά και αριστερά...), είτε όταν είσαι μέσα σε φαράγγι όπου ακούγεται το απόλυτο τίποτα εκτός από τους πυροβολισμούς με την ηχώ τους, όταν είσαι κοντά στο ποτάμι το ακούς πεντακάθαρα κ.ο.κ. Και κάτι άλλο. Το Outlaws θα μπορούσε να είναι μία ταινία. Ετσι έχει και το ανάλογο soundtrack! Το πακέτο των 2 CD του παιχνιδιού, περιέχει και 15 τραγούδια βγαλμένα από τις παλιές καλές ημέρες του Lee Van Cliff!

ΙΣΤΟΡΙΚΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στον παίχτη, να λάβει μέρος σε κάποια ιστορική αποστολή και μάχη. Αν επιλέξετε να μπείτε σε αυτές, τότε μπαίνετε στο γραφείο του σερίφη και επιλέγετε ποιον παράνομο θα κυνηγήσετε από τις αφίσες "WANTED" που υπάρχουν στον τοίχο. Πριν ξεκινήσετε βέβαια, μην ξεχάσετε να ενημερωθείτε σχετικά με το τι όπλα έχετε διαθέσιμα, και αν θέλετε να εξασκηθείτε στο σημάδι... υπάρχουν παλιά παράθυρα αλλά και πολλά μπουκάλια διαθέσιμα για αυτόν τον σκοπό! Η παλιά δύση εξ άλλου, ήταν υπέρ της ανακύκλωσης! Μόλις επιλέξετε κάποιον κακοποιό για να κυνηγήσετε πυροβολώντας την αφίσα, αρχίζετε το επίπεδο. Προσπαθείτε να σκοτώσετε κακοποιούς, να μαζέψετε λάφυρα, να βρείτε κρυμμένα πράγματα. Στην περίπτωση που θέλετε να εγκαταλείψετε το επίπεδο είτε έχετε επιτύχει τον στόχο σας, είτε όχι, αρκεί να πάτε εκεί που έχετε αφήσει το άλογο σας, και απλά να το χτυπήσετε. Ελαφρά ε; όχι να το σαπίσετε στο ξύλο το καημένο το ζωντανό!

ΒΑΘΜΟΙ

Οι βαθμοί που κερδίζετε καθορίζονται από κάποιους παράγοντες. Αυτοί είναι: Οι βολές που ρίξατε, οι φόνοι που διαπράξατε, το χρυσό που καταφέρνετε να συλλέξετε,τις πληγές που "χαρίζετε" στους κακοποιούς, τη σύλληψη ή εξόντωση του κακοποιού. Αν καταφέρετε να συλλάβετε ή να εξοντώσετε τον καταζητούμενο κακοποιό, θα εμφανιστεί σε ολόκληρη την οθόνη η αφίσα του καταζητούμενου, με την ένδειξη CAPTURED ή KILLED.

ΟΠΛΑ

Ξεκινάμε με την απλή αλλά αποτελεσματική γροθιά σας που μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε πάντα και σε όλους. Ακόμη έχετε: Μαχαίρι. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ή να το πετάξετε στον αντίπαλο. 45άρι πιστόλι. Το κλασικό εξάσφαιρο. 44άρι Τουφέκι δεκαεξάσφαιρο. Τουφέκι Μονόκαννο. Παίρνει μία σφαίρα αλλά κάνει δουλειά! Δίκαννο Τουφέκι. Ρίχνει δύο σφαίρες με τη μία. Πιστόλι Sawed-Off. Το πιο αποτελεσματικό πιστόλι. Πολυβόλο. 5 σφαίρες το δευτερόλεπτο. Καλό ε; Δυναμίτης. Κλασικό. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάτω από το νερό.

Καταλάβατε τώρα τι έχετε να συναντήσετε όταν μπείτε στον κόσμο του OUTLAWS. Οπλιστείτε με θάρρος, και Shoot'em'dead!













Sentient

της Μαρίας Χρυσοχού

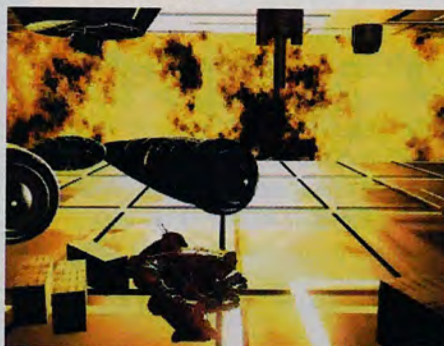
HOUSE:	PSYGNOSIS
FORMAT:	WIN 95 - DOS
REQUIREMENTS:	Pentium 90, 16 MB Ram, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Η ταν ή επί τάς...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........68%
ΗΧΟΣ.................62%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......62%
ΑΝΤΟΧΗ............75%
ΓΕΝΙΚΑ: 67%

Ετοιμαστείτε για μία διαστημική περιπέτεια, διασταύρωση "Star Trek" και "Seaquest"!

Το Sentient είναι μία "διαστημική στρατηγική περιπέτεια", που μας έρχεται από την Psygnosis και βαδίζει πάνω στα πρότυπα των δύο τηλεοπτικών σειρών: πρόκειται δηλαδή για μία αποστολή -που έχει επανδρωθεί με διακόσια εξειδικευμένα μέλη- και σκοπό έχει να προσεγγίσει τον πλανήτη Xexor. Αλλά καλύτερα να δούμε την ιστορία από την αρχή: οι πηγές ενέργειας μειώνονται συνέχεια. Το γεγονός έχει προκαλέσει σοβαρές ανησυχίες στον αστρικό συνασπισμό Hegemony, όσον αφορά την πορεία των κόσμων. Το μέλλον προμηνύεται δυσοίωνο, χωρίς καύσιμα είναι αδύνατον να γίνουν λειτουργίες ζωτικής σημασίας. Την ελπίδα φέρνει στον επιστημονικό κύκλο μία ανακάλυψη: ο ήλιος Xexor, ο οποίος δεν είχε εντοπιστεί μέχρι τότε και ο οποίος φαίνεται να φέρει τεράστιες ποσότητες ενέργειας. Ο Xexor βρίσκεται σχεδόν στην άκρη του σύμπαντος, και για να προσεγγισθεί χρειάζεται... υπερσκάφος. Αυτό λοιπόν είναι το Icarus, το τελειότερο σκάφος που έχει κατασκευαστεί ποτέ, το οποίο θα αποτελέσει το εργαλείο σας κατά τη διάρκεια της αποστολής. Το Συμβούλιο Συλλογής Ενέργειας, αποφάσισε να το επανδρώσει με ένα ευφυέστατο πλήρωμα 200 ατόμων, ανάμεσα στο οποίο βρίσκονται μερικοί από τους καλύτερους επιστήμονες των κόσμων. Το διαστημόπλοιο χωρίζεται σε τέσσερα καταστρώματα, το Γεωδομικό, το Βοηθητικό, το Ερευνητικό και το Τεχνικό. Μέσα σε αυτά, συναντούμε μέλη του πληρώματος με τα οποία συνομιλούμε και συλλέγουμε πληροφορίες. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φέρουμε την αποστολή "εις πέρας" προσεδαφίζοντας το σκάφος στον Xexor. Η διαδρομή όμως δεν είναι τόσο εύκολη, μια και το διάστημα κρύβει αρκετούς κινδύνους. Επίσης υπάρχει η υπόνοια ότι ορισμένα μέλη της αποστολής -άγνωστο ποια- έχουν σκοπό να εμποδίσουν το ταξίδι. Το ταξίδι λοιπόν ξεκινάει και η πρόκληση αρχίζει... Το Sentient θυμίζει, στον χειρισμό του, παιχνίδι περασμένης γενεάς, αλλά δεν συμβαίνει το ίδιο και με τις απαιτήσεις του, οι οποίες είναι υπερβολικές και το παιχνίδι απαιτεί για την απρόσκοπτη λειτουργία του πολύ παραπάνω από το ελάχιστο του Pentium 90... Για τον χειρισμό του συνεργάζονται πλήκτρα και mouse, ομολογουμένως δεν είναι από τους απλούστερους που έχουμε ποτέ συναντήσει.



Το παιχνίδι εκτυλίσσεται μέσα στους δαιδαλώδεις διαδρόμους του σκάφους, που για να τους βγάλετε πέρα χρειάζεται να μάθετε τη μέθοδο πλοήγησής τους. Θα μιλήσετε με πολλά μέλη του πληρώματος και θα χρειαστεί να θυμάστε ποιοί είναι ποιοί. Πρέπει να ξέρετε, ότι η αποστολή θα επιτύχει, εάν χρησιμοποιηθεί στρατηγική λογική. Τα γραφικά δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε συναντήσει και το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο. Υπάρχουν ορισμένες καινοτομίες, όπως π.χ. κατά τη διάρκεια των διαλόγων έχετε δυνατότητα να επιλέξετε τη διάθεση του συνομιλητή σας: ευχάριστη ή δυσάρεστη. Οι διάλογοι γίνονται με επιλογή της κατάλληλης απάντησης από το πλαίσιο εκδοχών. Η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο, παρατείνεται από το γεγονός των... λαβυρίνθων που θα συναντάτε σε κάθε κατάστρωμα. Μην ξεχνάτε, το σκάφος πρέπει να κινείται χωρίς πολλές παρεκτροπές, άσκοπη σπατάλη ενέργειας ή αυξομειώσεις ταχύτητας. Θα το βοηθήσετε; Η επιλογή είναι δική σας...

MEDIA STORE

COMPUTERS-MULTIMEDIA-HOME GAMES-BOOKS
ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99 & ΣΙΒΙΤΑΝΙΔΟΥ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ.-FAX: 9560789
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ THRUSTMASTER
JOYSTICK XL ...13.000
+ US NAVY FIGHTER ΔΩΡΕΑΝ
JOYSTICK TOP GUN ...22.000
+FLYING CORPS ΔΩΡΕΑΝ
TIMONI FORMULA T2 ...44.000



PC CD ROM

INTERNET

ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

GAME PACK ΣΕ ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

GAME PACK I
QUAKE ID
QUAKE MISSION PACK 1 ID
QUAKE MISSION PACK 2 ID
NBA LIVE '97
CYBERMAGE
16.900

GAME PACK II
DARK REIGN +
EARTHWORM JIM +
PITFALL +
JOYPAD
21.500

GAME PACK III
TOMB RAIDER +
POWER F1 +
MOUSE +
MOUSE PAD
15.900





ΠΡΟΣΦΟΡΑ MULTIMEDIA
CD ROM HITASCHI 16xMAX
+ΗΧΕΙΑ 70 Σ
+ 2 GAMES
29.900 + Φ.Π.Α.



ΠΑΡΕ ΜΕΡΟΣ









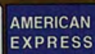
DARKREIGN	13.500
TOTAL ANIHILATION	13.500
CONQUEST EARTH	12.900
IMPERIALISM	14.900
IF 22 RAPTOR	13.900
HEXEN II	13.900
INT. RALLY	11.500
FIG FALLON	12.900
LANDSOF LORE II	13.900
FEEBLE FILES	13.900
RIVEN SEQUEL OF MYST	14.500
TAKE NO PRISONERS	13.900
ABES ODYSSEY	13.900
BEASTS AND BUMPKINS	11.500
MONKEY ISLAND 2	5.500
CARMAGEDON	13.900
THE LAST EXPRESS	12.900
CONSTRUCTOR	13.900
MICROSOFT FS '98	20.500

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ







ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB



Star Treck Generations

του Κων. Τσάκαλου

HOUSE:	MICROPROSE
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pent 90 MHz, 16 Mb RAM, 4x CDROM, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Πέρα από τα άστρα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
ΗΧΟΣ	90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85%
ΑΝΤΟΧΗ	87%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%



Διάστημα, το έσχατο σύνορο. Αυτά είναι τα ταξίδια του αστρόπλοιου Enterprise και η αποστολή του: να εξερευνήσει περίεργους καινούριους κόσμους, να ψάξει για νέες μορφές ζωής και για νέους πολιτισμούς, να τολμήσει να πάει εκεί, που κανένας ποτέ δεν έχει πάει πριν...

Αστρική Ημερομηνία 48623.4. Κάπου μέσα στο αχανές διάστημα το Enterprise λαμβάνει ένα σήμα βοηθείας από ένα αστρικό παρατηρητήριο. Η νέα εποχή στον Αστροστόλο και κατ' επέκταση στη ναυαρχίδα του, το Enterprise, έχει αρχίσει. Ο Jan Luc Pickard έχει διαδεχτεί τον James Tiberius Kirk στη διακυβέρνηση του σκάφους ενώ το παλιό πλήρωμα έχει περάσει πια στη σύνταξη. Η ιστορία μας ξεκινά με την εξαφάνιση του Kirk αφού είχε σώσει το Enterprise και το πλήρωμα του από βέβαιο θάνατο. Ο Kirk θεωρήθηκε νεκρός για 78 χρόνια αλλά τελικά ίσως και να μην είναι έτσι. Κάτι περίεργο συμβαίνει, όπως συνήθως στον κόσμο του Star Trek, όπου ο άνθρωπος καλείται να αντισταθεί σε δυνάμεις άγνωστες και πολλές φορές ανώτερες από τη φύση του. Τα ταξίδια του Enterprise δεν είναι κρουαζιέρες με το Πλοίο της Αγάπης.

Το Star Trek Generations δεν μπορεί να θεωρηθεί ένα απλό παιχνίδι. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα κύκλο επεισοδίων της σειράς, όπου γύρω από ένα βασικό σενάριο που είναι η εκτροπή μιας σειράς αστρικών συστημάτων από κάποιον τρελό επιστήμονα ο οποίος ψάχνει την απόλυτη δύναμη, χτίζεται μια σειρά από αποστολές όπου κάθε μέλος του πληρώματος καλείται να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητές του με απόλυτη επιτυχία. Το παιχνίδι έχει πολύ δυνατό και εθιστικό σενάριο. Εχει τα στοιχεία adventure που θα περίμενε κανείς από ένα παιχνίδι Star Trek, δε σταματά όμως εκεί. Μεταφέρει τον παίκτη κυριολεκτικά σε ένα άλλο σύμπαν. Αλλά όλα αυτά θα τα δούμε στην πορεία. Το παιχνίδι ξεκινά μπροστά σε ένα ολογραφικό χάρτη όπου ο πλοίαρχος Pickard και ο πλωτάρχης Data συζητούν για το σήμα SOS έλαβε το Enterprise από το διαστημικό σταθμό Amargosa. Ο σταθμός αυτός είναι σε τροχιά γύρω από τον ήλιο Amargosa όπου πριν από 78 χρόνια (εντελώς τυχαία;) ένα άλλο θρυλικό σκάφος, το USS Enterprise NCC-1701-D με κυβερνήτη τον Kirk είχε σώσει από βέβαιο θάνατο το πλήρωμα του πλοίου Lakul. Το πλοίο Lakul είχε παγιδευτεί στη στεφάνη Nexus, μια στεφάνη από ενέργεια που διαπερνά το γαλαξία μια φορά κάθε 39 χρόνια. Αυτή η αποστολή διάσωσης είχε σαν τραγικό απολογισμό την εξαφάνιση του Kirk ο οποίος θεωρείται πλέον νεκρός. Ανάμεσα στα μέλη του πληρώματος που διασώθηκαν υπήρχε κάποιος Dr. Tolian Soran, ο οποίος (εντελώς τυχαία;) είναι


Ultra Star Trek TNG



αυτός που εξέπεμψε το πρόσφατο SOS, πάλι από τον ίδιο πλανήτη. Πολλές συμπτώσεις, δε νομίζετε; Μετά από κάποια διαδικασία ξεκινάει η πρώτη αποστολή που απαιτεί τη διάσωση του πληρώματος του διαστημικού σταθμού αλλά και την έρευνα των αιτίων που οδήγησαν στην εκπομπή του SOS. Γι' αυτή την αποστολή ο παίκτης παίζει το ρόλο του πρώτου αξιωματικού William Riker, ο οποίος εξοπλισμένος με ένα faser, ένα tricoder, έναν ασύρματο και ένα hypospray διακτινίζεται στο διαστημικό σταθμό. Εδώ το παιχνίδι αποκτά ένα χαρακτήρα Doom, καθώς η προοπτική μεταβάλλεται σε προοπτική πρώτου προσώπου. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εκπληκτική. Ο παίκτης νιώθει ότι είναι πράγματι μέρος της συγκεκριμένης πραγματικότητας, ειδικά αν έχει δημιουργήσει πιο πριν τις προϋποθέσεις (συσκότιση δωματίου, κλείσιμο τηλεφώνου, ευγενική ή όχι απομάκρυνση των μελών της οικογένειας). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πανέμορφα. Τα πάντα είναι σε υψηλή ανάλυση, ενώ όταν βρίσκεται κανείς κοντά σε τοίχους δεν υπάρχει ούτε υποψία παραμόρφωσης (εξαρτάται βέβαια και από την κάρτα οθόνης).





Εκτός από τα shoot 'em up στοιχεία του παιχνιδιού δεν πρέπει να παραβλέψουμε και το adventure κομμάτι. Οι γρίφοι του παρ'όλο που είναι λογικοί, δεν είναι καθόλου εύκολοι. Απαιτούν συνεχή συγκέντρωση και στάθμιση των καταστάσεων αλλά και φαντασία στους συνδυασμούς των διαφόρων πραγμάτων που υπάρχουν στο inventory σε κάθε αποστολή.



Από ένα Star Trek δεν είναι δυνατόν να λείψουν και οι διαστημικές μάχες. Οι κλασικοί εχθροί της Ομοσπονδίας (βλέπε Klingon και Romulans) επιμένουν να πυροδοτούν την προσπάθεια προσέγγισης και το μήνυμα ειρήνης που μεταφέρει η Ομοσπονδία των πλανητών, οπότε να είστε έτοιμοι για μια σκληρή μάχη όπου τους συναντήσετε. Μια μάχη επιβίωσης μέ καταπληκτικά γραφικά υψηλής ανάλυσης και εκπληκτικά σχεδιασμένα σκάφη, τα οποία είναι εξοπλισμένα με τα γνωστά όπλα (faser, τορπίλες φωτονίων, συσκευές κάλυψης, κλπ.) και αποτελούν πολύ δύσκολους αντιπάλους. Ο υπολογιστής του σκάφους σας είναι πολύτιμη βοήθεια γιατί μπορεί να σας αποδεσμεύσει από την προσπάθεια πλοήγησης, καθώς με μια σειρά εντολών μπορείτε να τον προσαρμόσετε σε μια τακτική μάχης, ακολουθώντας τον αντίπαλο στόχο, μειώνοντας την ταχύτητα σας, κρατώντας απόσταση από το στόχο, ενώ εσείς ταυτόχρονα το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε το fire και να κάνετε τον αντίπαλό σας μέρος της αστρικής σκόνης που περιφέρεται άσκοπα στο διάστημα. Αν πάλι είστε μερακλής πιλότος, τότε τα κάνετε όλα μόνος σας. Οπως και να έχει το πράγμα η ουσία είναι μια. Δεν υπάρχει αθανασία, οπότε θέλει αρκετή προσοχή.



Κατά τη διάρκεια των αποστολών σας αναπόσπαστο κομμάτι αποτελεί η πολύ καλή μουσική της σειράς αλλά και ο ήχος που συνοδεύει την κάθε σας κίνηση. Πρόκειται από κάθε πλευρά για κορυφαίο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να είναι κανείς φανατικός οπαδός της συγκεκριμένης σειράς για να μπορέσει να μπει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Παρόλο που έχουν κυκλοφορήσει πολλά παιχνίδια γύρω από το συγκεκριμένο θέμα, αυτό είναι σίγουρα το πιο καλό.

Αν σας αρέσει η εξερεύνηση του σύμπαντος, τότε γίνετε και εσείς μέλος του πιο διάσημου αστρόπλοιου και ταξιδέψτε και εσείς εκεί που δεν έχει πάει ποτέ άνθρωπος...







Hardcore 4X4

του Αντ.(the Ace) Μαρίνου

HOUSE: GREMLIN

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pent.120, 16 MB Ram, 25 MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Θα μπορούσε, αλλά ατύχησε

ΓΡΑΦΙΚΑ..........85%
ΗΧΟΣ.................78%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......59%
ΑΝΤΟΧΗ 60%

ΓΕΝΙΚΑ: 75%

Είσαστε μήπως από εκείνους τους τύπους που έβλεπαν συνεχώς Monster Trucks στο Eurosport, ή μήπως αγοράζετε συνεχώς περιοδικά με φορτηγά και παράξενα "πουσαρισμένα" jeeps; Αν σε οποιαδήποτε από τις παραπάνω ερωτήσεις η απάντηση είναι "ναι", τότε σίγουρα το HARDCORE 4X4 αξίζει της προσοχής σας.



Το παιχνίδι είναι ένα απλό racing game, που περιλαμβάνει όλα τα γνωστά καλούδια (6 απλά "αυτοκίνητα" συν 7 bonus, 9 πίστες, μερικά δυνατά CD Audio tracks, διάφορα modes παιχνιδιού κ.α), το οποίο όμως έχει μια σημαντική διαφορά με όλα τα υπόλοιπα -ή σχεδόν όλα τα υπόλοιπα- παιχνίδια του είδους: τα αυτοκίνητα δεν είναι -όπως ίσως θα περιμένατε- Laborgini Diablo, Porsche 959, Ferrari F50 ή Crysler Viper, αλλά εκείνα τα παράξενα φοβερά και τρομερά φορτηγά με τις τεράστιες ρόδες που ίσως έχετε δει στα MonsterTruck Shows του Eurosport. Ακολούθως οι πίστες δεν είναι συνηθισμένοι δρόμοι κάποιας πόλης ή παραλιακές διαδρομές, αλλά εκπληκτικής ανωμαλίας καρόδρομοι στα όρη και στα βουνά, διαδρομές τις οποίες μόνο τα προαναφερθέντα φορτηγά θα μπορούσαν να βγάλουν εις πέρας.

Μπορείτε λοιπόν να φανταστείτε πως πάει το παιχνίδι: ανεβαίνετε σε ένα από αυτά τα τέρατα, και προσπαθείτε τόσο να κερδίσετε τους αντιπάλους σας (είτε σε Single Race, είτε σε Championship), όσο και τη διαδρομή, η οποία αποδεικνύεται με διαφορά ο πιο δύσκολος αντίπαλος!

Οπως είναι αναμενόμενο, τα φορτηγά έχουν εκπληκτικά μεγάλες διαδρομές στις αναρτήσεις τους, έτσι ώστε να μπορούν να περνάνε πάνω από τα κάθε λογής κατσάβραχα που θα βρείτε στο δρόμο σας. Υπάρχει -άμα θέλετε και... μπορείτε- ακόμα και χειρόφρενο, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε περίπτωση ανάγκης.

Δυστυχώς όμως το παιχνίδι δεν είναι αυτό που θα έπρεπε και θα μπορούσε. Οι πολύ μαλακές αναρτήσεις κάνουν το αυτοκίνητο να μοιάζει με μπάλα pinball, και εσείς το μόνο που κάνετε είναι να επιλέγετε την κατεύθυνση αναπήδησης, αντί να οδηγείτε όπως στα άλλα παιχνίδια. Οι πολύ στενές πίστες κάνουν τα προσπεράσματα καθαρά θέμα τύχης, ενώ οι απίθανες ανωμαλίες του δρόμου κάνουν την οδήγηση ανέκδοτο. Εκτός αυτού, οι ταχύτητες που πιάνουν τα φορτηγά αυτά ποτέ δεν ξεπερνούν τα 60-70 χλμ/ώρα, κάνοντας το παιχνίδι εξαιρετικά αργό.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, το HARDCORE 4X4 είναι το πρώτο παιχνίδι που κατάφερε να κάνει τον υπολογιστή μου να μοιάζει με 386 (να σημειώσω εδώ ότι έχω P200 MMX με 32MB EDO και Matrox Mystique με 4MB). Παρ' όλο που υπάρχουν αρκετές αναλύσεις με 256 αλλά και με 64000 χρώματα, πρακτικά το καλύτερο mode που μπορείτε να παίξετε (αν δεν διαθέτετε κάποιο εξωπραγματικά ninja PC) είναι το 640X400 με 256 χρώματα, και αυτό όχι με πολύ καλό frame rate (αν είναι δυνατόν!).

Συνολικά το μόνο που μπορώ να πω για το HARDCORE 4X4 είναι "κρίμα". Ενώ μπορούσε να γίνει πολύ καλό, κατέληξε κάτι ανάμεσα σε Ολυμπιακό και ΑΕΚ. Το τελικό αποτέλεσμα μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι pinball, παρά racing game. Τα γραφικά είναι το μοναδικό σημείο του παιχνιδιού που μπορεί να θεωρηθεί ανεκτό, αλλά από εκεί και πέρα... Αν θέλετε οπωσδήποτε να παίξετε με ένα Monster Truck, πηγαίντε να αγοράσετε κάποιο Matchbox ή δείτε Eurosport. Για το καλό σας όμως, εκτός αν είσαστε φανατικοί, προσπαθήστε να αποφύγετε το HARDCORE 4X4

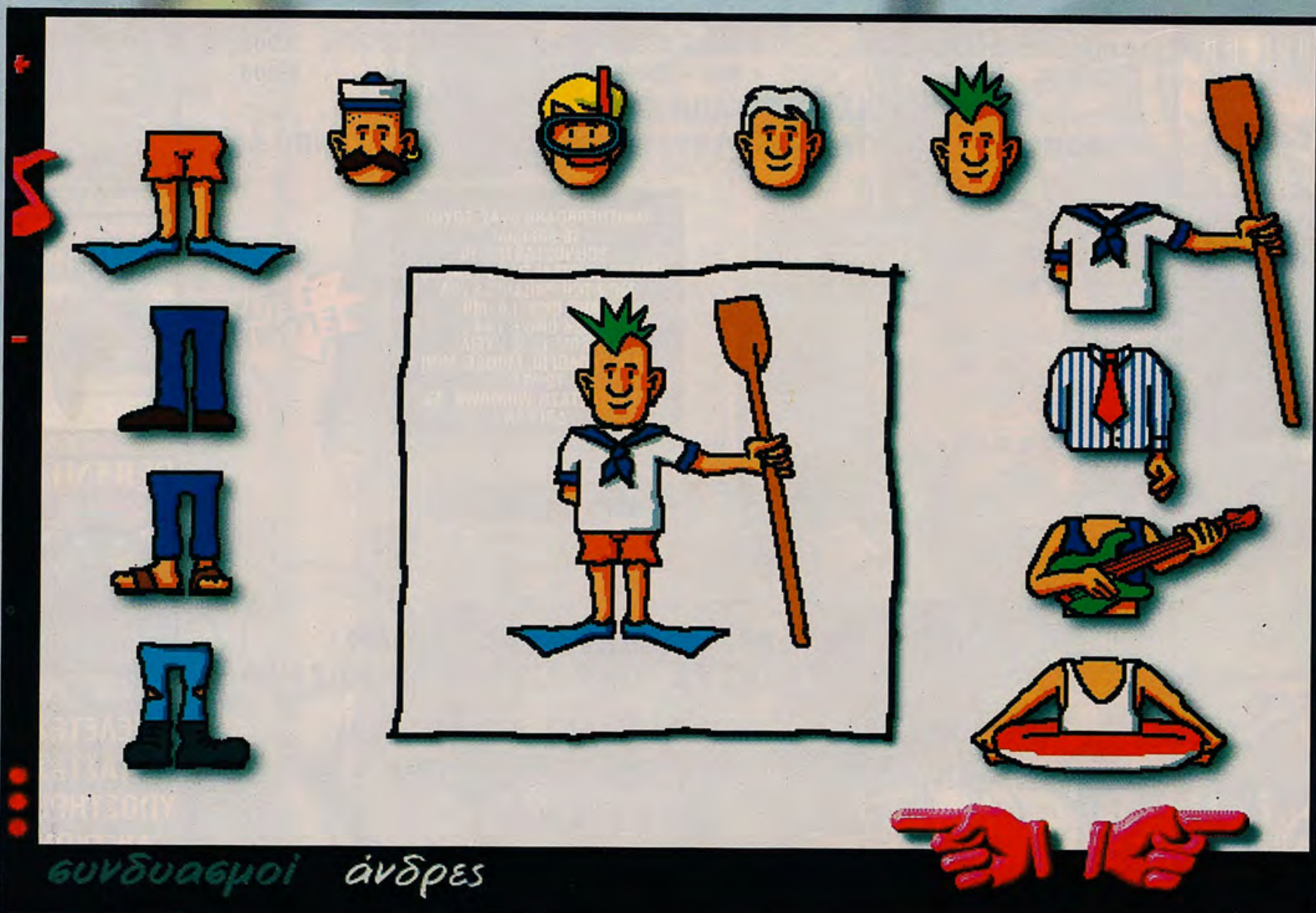




ΣΩΚΡΑΤΗΣ

Ένα από τα προβλήματα που είχαμε πάντα με το εκπαιδευτικό software, ειδικά όταν αυτό απευθύνονταν σε παιδιά μικρής ηλικίας, ήταν η έλλειψη υποστήριξης της Ελληνικής γλώσσας. Αυτό το στοιχείο, όπως γίνεται εύκολα κατανοητό, δημιουργούσε αξεπέραστα εμπόδια στη σωστή αξιοποίηση ενός κατά τα άλλα καλού προγράμματος. Ο τίτλος όμως που έφτασε στα χέρια μας δείχνει ίσως ότι οι εταιρείες του εξωτερικού -σε συνδυασμό βέβαια με τις προσπάθειες των Ελλήνων αντιπροσώπων τους- αρχίζουν να λαμβάνουν υπ' όψιν και τη χώρα μας.

Το ΣΩΚΡΑΤΗΣ είναι χωρισμένο σε θεματικές ενότητες ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο. Η κάθε ενότητα περιλαμβάνει ασκήσεις των οποίων η δυσκολία αυξάνει όσο προχωράμε. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει και μια ένδειξη για τη δυσκολία της κάθε άσκησης. Στη συνέχεια θα δούμε αναλυτικότερα αυτές τις ενότητες-δραστηριότητες. Ξεκινάμε με τα Σχήματα, όπου τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν απλά, μεμονωμένα σχήματα στη θέση τους. Στις Κατασκευές τα σχήματα πλέον είναι πιο πολύπλοκα αλλά και συνδυάζονται μεταξύ τους για τη δημιουργία ενός αντικειμένου ή ζώου. Στους Ηχους εμφανίζονται τρία αντικείμενα ή ζώα και από κάτω τρία κουμπιά. Πατώντας σε κάθε ένα από αυτά ακούμε τον αντίστοιχο ήχο και πρέπει να τον συνδυάσουμε με κάποιο από τα τρία αντικείμενα. Στα Ζευγάρια η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Αριστερά και δεξιά έχουμε αντικείμενα που έχουν κάποια σχέση, π.χ. αριστερά έχουμε κουβάδες με χρώματα και δεξιά πινέλα. Ο σκοπός είναι να βρούμε σε ποιον κουβά αντιστοιχεί το κάθε πινέλο. Πολύ διασκεδαστική είναι η δραστηριότητα Συνδυασμοί. Εδώ καλούμαστε να δημιουργήσουμε την εικόνα ενός αντικειμένου ή ζώου χρησιμοποιώντας διάφορα μέρη που βρίσκονται ανακατεμένα σε όλη την οθόνη. Ετσι το παιδί μπορεί να φτιάξει π.χ. το γουρουνοκοτόπουλο (!) ή το έντομο- ρινόκερο! Στους Αριθμούς εμφανίζονται κάποια αντικείμενα



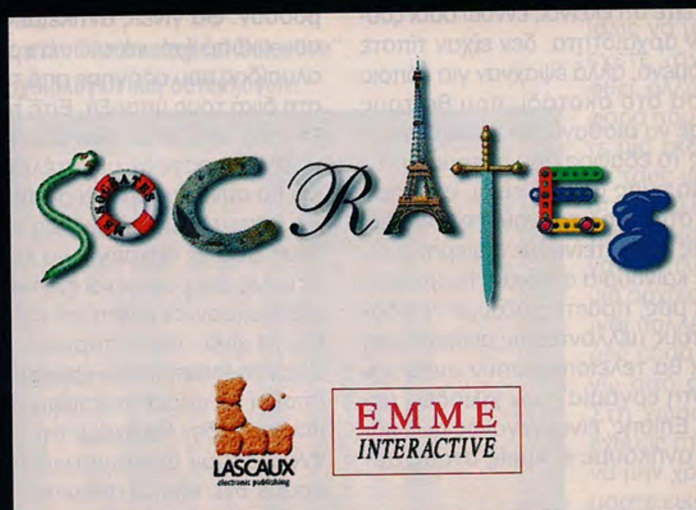
στην οθόνη και το παιδί πρέπει να τα μετρήσει. Στα Γράμματα έχουμε κάποια αντικείμενα και από κάτω το όνομά τους από το οποίο λείπει ένα γράμμα, το οποίο πρέπει και να βρει το παιδί. Οι Λαβύρινθοι είναι ότι ακριβώς λέει και το όνομά τους! Στα Παζλ το παιδί πρέπει να συμπληρώσει μια εικόνα χρησιμοποιώντας κομμάτια διαφορετικών σχημάτων αλλά και να λύσει πιο δύσκολα κυλιόμενα παζλ. Τέλος στην ενότητα που ονομάζεται Διάφορα, έχουμε μια ποικιλία ασκήσεων, όπως παιχνίδια μνήμης, ζωγραφικής με σφραγίδες σχημάτων, κλήση ενός αριθμού στο τηλέφωνο, τρίλιζα, τετράδες (το γνωστό score 4), αναγνώριση της ώρας, κλπ.



Αυτό που έχει πολύ μεγάλη σημασία για έναν τέτοιο τίτλο (εκτός φυσικά από την υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας) είναι και ο βαθμός στον οποίο μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον του παιδιού. Το ΣΩΚΡΑΤΗΣ λοιπόν παίρνει άριστα σε αυτόν τον τομέα. Τα γραφικά του είναι καθαρά και καλοφτιαγμένα, με έντονα χρώματα. Οι ήχοι είναι πολύ καλοί και προσθέτουν πολύ σε αυτόν τον τομέα. Εδώ να σημειώσουμε ότι η υποστήριξη των Ελληνικών φυσικά και ισχύει και για τις φωνές που ακούγονται στη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάτι εξίσου σημαντικό είναι και ο βαθμός διασκέδασης που προσφέρει ο τίτλος. Τόσο με την ενότητα των Συνδυασμών όπου το παιδί θα "μοντάρει" παράξενα πλάσματα ή με τους λαβυρίνθους οι δημιουργοί του τίτλου φαίνεται να τα καταφέρνουν. Εκεί όμως που πραγματικά το πρόγραμμα αποδεικνύεται καταπληκτικό είναι με τα παζλ. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι τα παζλ αυτά εμφανίζουν εικόνες από γνωστά παραμύθια. Οταν λοιπόν για παράδειγμα ολοκληρώνουμε το παζλ της πριγκίπισσας με τον βάτραχο, βλέπουμε ένα animation όπου η πριγκίπισσα φιλάει τον βάτραχο και ...γίνεται και αυτή βάτραχος! Γενικά το ΣΩΚΡΑΤΗΣ είναι ένας πολύ καλός τίτλος, από τους λίγους που θα μπορούσε να βρει κανείς σήμερα για παιδιά προσχολικής ηλικίας, ειδικά Ελληνόπουλα. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το PC για την εκπαίδευσή τους, τότε συστήνουμε το ΣΩΚΡΑΤΗΣ ανεπιφύλακτα.



του Χρήστου Γληγόρη

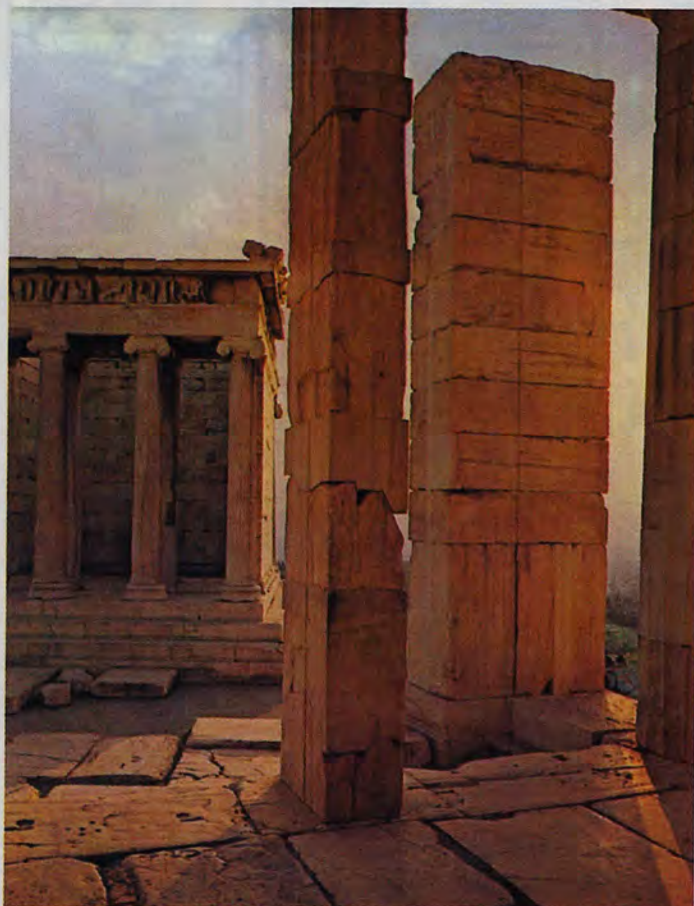


ΤΙΤΛΟΣ: ΣΩΚΡΑΤΗΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: LASCAUX

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX, Windows, 8MB RAM, VGA, CD-ROM 2X, κάρτα ήχου.

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ: CD-MEDIA


Ο ναός της Απτέρου Νίκης, Ακρόπολη.

Ταξίδι στο χρόνο...

της Μαρίας Χρυσοχού

Εχετε προσπαθήσει ποτέ να αναβιώσετε την αρχαία πόλη που βρίσκεται δίπλα στον σημείο που παραθερίζετε; Οχι; Δεν ξέρετε τι χάνετε αγαπητοί μας αναγνώστες: εικόνες αντάξιες ενός Atlantis ή Timelapse και μάλιστα ακόμα καλύτερες.

Θα αναρωτιέστε τι δουλειά έχει ένα κείμενο σαν και αυτό, μέσα σε ένα περιοδικό για pc παιχνίδια. Πριν βιαστείτε λοιπόν να... εξοστρακίσετε το άρθρο, πρέπει να λάβετε υπόψη σας ότι απευθύνεται σε άτομα με ιδιαίτερα ανεπτυγμένη φαντασία, όπως είστε εσείς, οι pc gamers! Και μια και μιλάμε για φαντασία, ας κάνουμε μία προσέγγιση στη λέξη "αρχαιολογία", που κρύβει τόση φαντασία μέσα στο νόημά της, όση δεν φαντάζεστε. Η αρχαιολογία, εννοιολογικά, είναι η επιστήμη που ασχολείται με γεγονότα, τρόπο ζωής και διαθέσεις, των ανθρώπων που έζησαν πριν από εμάς. Αυτό όμως δεν τους κάνει λιγότερο όμοιούς μας. Είχαν τα ίδια διλήμματα, αγωνίες, χαρές, όνειρα, μεταφρασμένα όμως σε μία διαφορετική εποχή. Είχαν επαγγέλματα, φιλοδοξίες και μοιράζονταν την ίδια αγωνία για τον κόσμο που τους περιβάλλει, για να μην πούμε μεγαλύτερη, μια και δεν είχαν τον τεχνολογικό εξοπλισμό που έχουμε εμείς σήμερα στα χέρια μας. Οι άπειρες όμως δυνατότητες της τεχνολογίας στην εποχή μας, λειτουργεί σαν τροχοπέδη. Τι θέλω να πω με αυτό; Εμείς βρήκαμε έτοιμες απαντήσεις για πολλά από τα μυστήρια του σύμπαντος, με αποτέλεσμα να θεωρούμε δεδομένη κάθε θεωρία, άσχετα αν για αυτήν δούλεψαν εκατοντάδες άνθρωποι, για χιλιάδες χρόνια. Φανταστείτε ότι εκείνοι, εννοώ όσοι ζούσαν στην αρχαιότητα, δεν είχαν τίποτε σαν δεδομένο, αλλά έψαχναν για κάποιο φως μέσα στο σκοτάδι, που θα τους βοηθούσε να αισθανθούν περισσότερο ασφαλές το έδαφος που πατούσαν. Το θετικό για εμάς βέβαια είναι, ότι βασιζόμαστε στις ήδη υπάρχουσες θεωρίες, τις οποίες προεκτείνουμε και εμπλουτίζουμε με καινούρια στοιχεία. Κι εμείς με τη σειρά μας, προετοιμάζουμε το έδαφος για τους μελλοντικούς ανθρώπους, οι οποίοι θα τελειοποιήσουν αυτή την "ατέλειωτη εργασία" των χιλιάδων μελετητών. Επίσης, είναι γεγονός πως κάποτε θα ανήκουμε κι εμείς στους αρχαίους.

Φαντάσου, ο υπολογιστής σου, το αγαπημένο σου δαχτυλίδι, το μεταλλικό κατοστάρικο που έχεις στην τσέπη σου, το πόμολο της πόρτας στο δωμάτιό σου, οι συνδετήρες σου, το τελευταίο cd σου, θα θεωρηθούν αρχαιολογικά ευρήματα. Κάποιοι άνθρωποι θα προσπαθήσουν να ανακαλύψουν πώς πέρναγες τη μέρα σου, τι σου άρεσε να κάνεις, τι έτρωγες, πώς ντυνόσουν, πώς σκεφτόσουν, τι φοβόσουν. Θα γίνεις αντικείμενο μελέτης που σκοπό έχει να ενώσει κρίκους μίας αλυσίδας που οδήγησε από τη δική σου, στη δική τους ύπαρξη. Είτε το θέλουμε, είτε όχι, εσύ, εγώ, όλοι μας, βρεθήκαμε να στεκόμαστε σε μία ατέλειωτη σκάλα και θα συνεχίσουμε να ανεβαίνουμε μέχρι κάποιος πιό εύρωστος να πάρει τη θέση μας. Η αρχαιολογία λοιπόν -αντίθετα με ότι ορισμένοι πιστεύουν- είναι μία διαχρονική επιστήμη και θα συνεχίσει να είναι, όσο υπάρχουν άνθρωποι. Είναι το Internet του χρόνου, που προσπαθεί να φέρει σε επαφή ανθρώπους που ποτέ δεν θα έχουν την ευκαιρία να γνωριστούν διαφορετικά (για να μην πούμε ότι, κάπου ανάμεσα σε αυτούς τους παλαιότερους ανθρώπους, ζούσε ο παππούς σου, ο προπάππους σου κ.λ.π.) Πιστεύουμε λοιπόν ότι της αξίζει

μία στήλη μέσα σε ένα σύγχρονο περιοδικό.

Τότε και Τώρα...

Είναι γνωστό, ότι η χώρα μας είναι χτισμένη επάνω σε αρχαία απομεινάρια. "Κολυμπάμε" κυριολεκτικά στα αρχαία, τα οποία συναντά κανείς σε πόλεις, αγρούς και λιβάδια. Αν πιστεύεις ότι τα κρεβάτια των γειτόνων σου και το δικό σου, είναι τα μόνα στην πολυκατοικία, προφανώς κάνεις λάθος, γιατί αρκετά μέτρα κάτω από το συγκρότημά σου, βρίσκεται το κρεβάτι κάποιου αρχαίου! Είναι γεγονός ότι οι βροχοπτώσεις και οι καθιζήσεις -αποτέλεσμα του χρόνου- έχουν μεταβάλει το ύψος του εδάφους, γι' αυτό και οι αρχαιολόγοι κάνουν ανασκαφές, φέρνοντας στο φως τις αρχαίες πολιτείες, μέσα από τα έγκατα της γης. Οι πολιτείες των αρχαίων είχαν τη δόμηση των δικών μας, αλλά κάπως διαφοροποιημένη. Δεν υπήρχαν σύνορα αλλά τείχη, δεν υπήρχαν μπαράκια αλλά ταβερνεία, και ίσως κουράζονταν λίγο παραπάνω για να μάθουν την ώρα, εφόσον έτρεχαν στην αυλή να δουν το ηλιακό ρολόι (άντε εντάξει, έπλεναν και τα ρούχα στο χέρι). Δεν είχαν εκκλησίες αλλά ναούς, δεν είχαν εικόνες αλλά αγάλματα και δεν πρόσφεραν κέρινα τάματα αλλά θυσίες. Τα εμπορικά κέντρα δεν ήταν ολόκληρα συγκροτήματα, αλλά υπαίθριες αγορές. Πάντως υπήρχαν. Δεν είχαν μοντελάκια του Givency ή του Gaultier, αλλά τα εξίσου περιζήτητα ενδύματα από την Κω, που οι γυναίκες θεωρούσαν το "Παρίσι" του αρχαίου κόσμου. Δεν είχαν δασκάλους αλλά είχαν παιδαγωγούς, δεν είχαν καθηγητές αλλά είχαν "σχολές" που ίδρυαν ρήτορες. Δεν είχαν τηλεόραση αλλά είχαν θέατρο, ούτε Eurosport αλλά ζωντανούς αγώνες. Ούτε ροζ τηλέφωνα είχαν, αλλά δήλωναν ζωντανή παρουσία στους ανάλογους οίκους διασκέδασης. Αντί για το CNN είχαν τους τροβαδούρους, οι οποίοι με τη συνοδεία μουσικής, διηγούνταν νέα από τον τότε κόσμο. Για υπολογισμούς δεν είχαν κομπιουτεράκι αλλά άβακα. Λογομαχούσαν για τα δημόσια ζητήματα με τον ίδιο τρόπο που γίνεται και σήμερα στη βουλή και γεγονότα αναλύονταν σαρκαστικά από αρσενικούς "Μαλβίνα-hostess". Οι παραβολές ανάμεσα στον αρχαίο και τον σύγχρονο κόσμο είναι ατελείωτες και αν εξαιρέσουμε ορισμένες ανέσεις που εμφάνισε ο 20ος αιώνας, σε όλα τα υπόλοιπα είμαστε ίδιοι και απαράλλαχτοι.



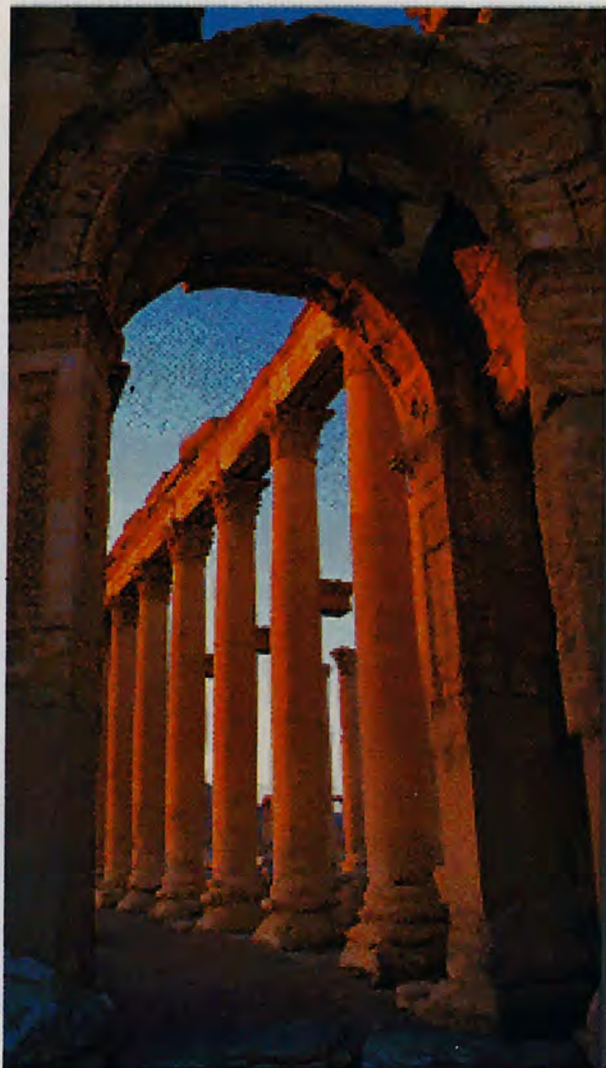
Η μέθοδος της αναπαράστασης: Ο ναός του Δία στην Ολυμπία φιλοξενούσε το φημισμένο χρυσελεφάντινο άγαλμα του θεού, έργο του γλύπτη Φειδία.



Σκηνή από τον τίτλο "Archeological Detective": Συνεργασία αρχαιολόγων και οστεολόγων.

Χρησιμοποιείστε φαντασία!

Ισως να μην το έχετε αντιληφθεί, αλλά κάθε φορά που κάνετε μία εκδρομή με τους φίλους σας το Σαββατοκύριακο, περνάτε δίπλα από μία αρχαία πόλη (και πολλές φορές μέσα ή πάνω από αυτή). Στη χώρα μας έχουμε την τύχη να μην χρειαζόμαστε εικονικές αναπαραστάσεις για να δούμε μια αρχαία πόλη, αλλά να την έχουμε ζωντανή μπροστά μας. Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη φαντασία: προεκτείνετε με το μυαλό σας τις σπασμένες κολόνες, βάλτε τους ένα αρχαϊκό κιονόκρανο (που σίγουρα έχετε δει μία φορά τουλάχιστον στη ζωή σας). Μην ξεχάσετε να βάλετε και οροφή, γιατί αντίθετα με τα απομεινάρια που έχουμε συνηθίσει, τα κτίσματα ήταν σκεπαστά, είχαν τοίχους, πόρτες και παράθυρα, μάνταλα, κλειδαριές και κλειδιά! Καθαρίστε λίγο το έδαφος από τα σπαρτά ή τα χώματα και τοποθετήστε δέντρα και λουλούδια. Μετά βάλτε ανθρώπους να περιφέρονται, ντυμένους κατά τον γνωστό τρόπο. Φανταστείτε ότι δύο στη γωνία κουτσομπολεύουν, ένας στο βάθος πάει να εισπράξει τη μηνιαία συνδρομή για τα έπιπλα που έφτιαξε και ότι κάποιος πιό δεξιά περιμένει την άμαξα που θα τον πάει στη διπλανή πόλη. Σημαντική για την αναβίωσή σας, είναι η λεπτομέρεια, ότι οι ναοί και τα δημόσια κτίρια γίνονταν από στέρεα υλικά, συνήθως μάρμαρο ή πέτρα ενώ τα σπίτια των απλών πολιτών χτίζονταν από ευτελέστερα υλικά όπως π.χ. ξύλο. Σύντομα θα έχετε μπροστά στα μάτια σας εικόνες αντάξιες ενός Atlantis ή Timelapse και μάλιστα ακόμα καλύτερες! Ορισμένοι φανατικοί adventure παίχτες, μπορούν παρατηρώντας προσεκτικά τον χώρο γύρω τους, να αναγνωρίσουν στοιχεία που θα ξεκαθαρίσουν περισσότερο την όλη εικόνα: εάν βρίσκεται η πόλη κοντά στη θάλασσα, θα είχε σίγουρα λιμάνι. Χτίστε λοιπόν με τη φαντασία σας το λιμάνι (μην ξεχάσετε τον κυματοθραύστη) και βάλ-



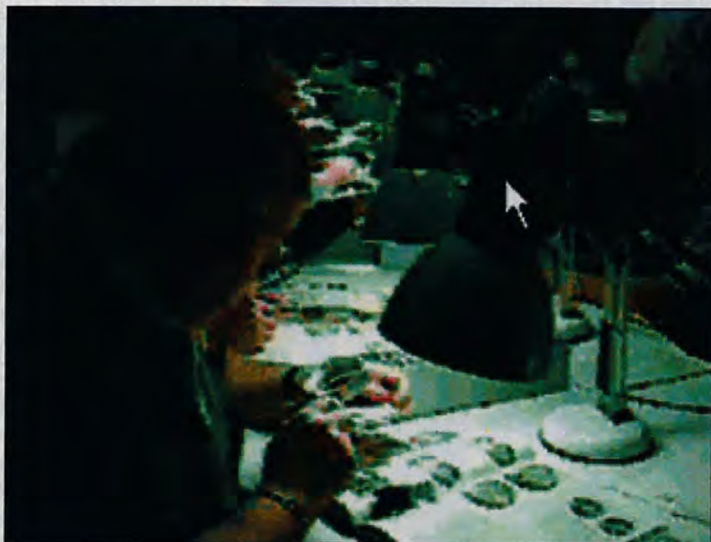
Η Παλμύρα, ελληνική αποικία στη Συρία.

τε τις αραγμένες τριήρεις! Εάν η πόλη βρίσκεται σε πεδιάδα, ψάξτε με το μάτι σας τον κοντινότερο λόφο: εκεί βρισκόταν χτισμένη η ακρόπολη, το τελευταίο σημείο διαφυγής των κατοίκων, όταν βρισκόταν η πόλη σε εμπόλεμη κατάσταση. Αφήνουμε πάλι στη φαντασία σας, τον τρόπο που αντιμετώπιζαν οι κάτοικοι τους επερχόμενους εισβολείς. Μην ξεχνάτε πως είχαν στη διάθεσή τους δόρατα, σπαθιά, μπάλες φωτιάς (αν και ξέρουμε πως το καυτό λάδι είναι περισσότερο του γούστου σας). Αν κοντά σε ένα αρχαιολογικό χώρο βρείτε κάποιο εκκλησάκι, πρέπει να ξέρετε πως είναι χτισμένο στα θεμέλια ενός αρχαίου ναού. Το πιθανότερο είναι, ότι μπαίνοντας μέσα θα βρείτε την Αγία Τράπεζα να στηρίζεται πάνω σε έναν αρχαίο κίονα! Επίσης, δεν είναι περίεργο ότι δίπλα -ή πάνω- στις ακροπόλεις, βρίσκουμε πολλές φορές φράγκικα ή ενετικά κάστρα. Αυτό συμβαίνει γιατί οι ακροπόλεις χτίζονταν πάντα στα καλύτερα σημεία, που παρείχαν πανοραμική θέα, ώστε να γίνεται αντιληπτός ο κίνδυνος πριν ακόμα πλησιάσει. Αν βρίσκεστε ήδη σε μία αρχαία πόλη, την ώρα που σουρουπώνει, δεν έχετε παρά να "στηρίξετε" στους αόρατους τοίχους, μέσα κι έξω, δαυλούς και λυχνάρια. Η πόλη είναι έτοιμη να δεχτεί τη νύχτα!

Η αρχαιολογία δεν είναι μία επιστήμη που μπορεί από μόνη της να εξηγήσει τα πάντα. Συνήθως συνεργάζεται με άλλες επιστήμες, όπως η παλαιοντολογία, η γεωλογία, η ανθρωπολογία, η γλωσσολογία. Για να μπορέσουμε να φτάσουμε σε ένα βάσιμο πόρισμα, χρειάζεται η γνώμη των ειδικών, όλων των παραπάνω επιστημών. Φανταστείτε τον αρχαιολόγο σαν ένα σκηνοθέτη, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την παραγωγή αλλά και τον συντονισμό όλων των συνεργατών, που χωρίς τη βοήθειά τους όμως, είναι αδύνατο να γίνει μία ταινία. Ο αρχαιολόγος μπορεί να θεωρηθεί σαν ένας "detective" αρχαιοτήτων, ο οποίος εκτός από τη γνώση χρησιμοποιεί και το ένστικτό του, δρώντας πολλές φορές σαν λαγωνικό. Αυτό που έχει σαν αρχή, είναι ότι "πρόκειται για μία ιστορία ανθρώπων", γιατί γνωρίζει ότι οι εποχές μπορεί να αλλάζουνε, οι άνθρωποι όμως όχι. Πολλές φορές, φέρνει τον εαυτό του στη θέση τους και φαντάζεται ποια θα ήταν η αντίδρασή του. Η φαντασία είναι απαραίτητος βοηθός του. Εξάλλου, στην κατάσταση που βρίσκονται τα περισσότερα αντικείμενα των ανασκαφών, απαιτείται κάτι περισσότερο από φαντασία για να γίνει δυνατή η αναγνώρισή τους. Ο αρχαιολόγος κάνει μία μόνιμη διαδρομή μέσα στο χρόνο και χρησιμοποιεί την επιστήμη του για όχημα. Μαθαίνει να είναι υπομονετικός (βασική προϋπόθεση) και να συγκρατεί τον ενθουσιασμό του, ιδίως όταν πρωταγγίζει ένα σημαντικό εύρημα, (γιατί καλό είναι να μην το σπάσει από... τη συγκίνηση!). Η δουλειά του πολλές φορές απαιτεί ταξίδια και διαμονή σε απρόσιτα μέρη. Η γνώση καταδύσεων είναι πολλές φορές χρήσιμη στη δουλειά του, εφόσον αρκετά ναυάγια κρύβουν σημαντικά ευρήματα. Ερχεται συνεχώς σε επαφή με ανθρώπους, και επιδιώκει γνωριμία με τους κατοίκους των γύρω περιοχών, μια και μέσα από μία απλή κουβέντα μπορεί να απομονώσει βοηθητικά στοιχεία. Πείτε μου τώρα, αυτός ο άνθρωπος πότε ξεκουράζεται; Αφήνουμε την απάντηση σε εσάς...

Η δική σας ανακάλυψη!

Θα θέλατε να νιώσετε κι εσείς τη συναρπαστική διαδικασία μίας ανακάλυψης; Μην ανησυχείτε, δεν χρειάζεται να πάρετε τα βουνά και τα λαγκάδια, αν δεν είστε συνηθισμένοι σε τέτοιες δραστηριότητες, αλλά μόνο το PC σας και το εκπληκτικό software "Introduction to



Οι συλλέκτες νομισμάτων μπορούν να βρούν στους ανάλογους συλλόγους εξαιρετικά βοηθήματα και πληροφορίες για κάθε νόμισμα.

archaeology: the archaeological Detective" της βρετανικής εταιρείας E.M.M.E. Interactive. Το software -που αποτελείται από ένα cd- σας προσκαλεί να λάβετε μέρος σε μία αρχαιολογική ανασκαφή, που είναι χωρισμένη σε πέντε αποστολές. Σκοπός σας είναι να βρείτε τα κατάλληλα στοιχεία, που θα σας βοηθήσουν να αναπαραστήσετε την καθημερινότητα, πριν από εκατοντάδες χρόνια. Οι αποστολές είναι χωρισμένες σε νούμερα και τις ακολουθείτε κατά την ανάλογη σειρά. Την έρευνά σας βοηθούν οι γνώμες των ειδικών, η δική σας παρατηρητικότητα αλλά και παζλ ή επιλογές. Οι ανακαλύψεις κάθε αποστολής σημειώνονται αυτόματα στο σημειωματάριό σας. Το σημειωματάριο του detective αρχαιολόγου θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο στο τέλος του παιχνιδιού, όπου θα κληθείτε να κάνετε μία πλήρη περιγραφή της εποχής, των ανθρώπων της και του τρόπου ζωής. Κατά τη διάρκεια της αναζήτησής σας, θα συνεργαστείτε με παλαιοντολόγους, οστεολόγους, γεωλόγους, ανθρωπολόγους, ενώ θα κινείστε συνέχεια μέσα στην περιοχή των ανασκαφών. Τα αρχεία της σύγχρονης πόλης, θα σας δώσουν παλαιότερους χάρτες καθώς και μητρώα κατοίκων της εποχής. Θα συγκρίνετε οστά, θα βρείτε αν ανήκουν σε άνδρα ή γυναίκα και μάλιστα θα αναγνωρίσετε ακόμα και το επάγγελμά τους! Για να πραγματοποιήσετε την έρευνά σας, θα χρειαστεί να μπείτε μέσα στα εργαστήρια των ειδικών και να έχετε μία εικόνα από τον τρόπο που εργάζονται. Με τη βοήθεια του mouse, θα επιλέξετε το σημείο της εικόνας, που σας ενδιαφέρει να ερευνήσετε. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός, γιατί σκοπό έχει να σας διασκεδάσει εποικοδομητικά. Και που ξέρετε, ίσως μετά από αυτή την έρευνα, να ανακαλύψετε ότι έχετε τα προσόντα αρχαιολόγου!

Οι περισσότεροι από εσάς, αυτή τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το άρθρο, έχετε επάνω σας -ή κοντά σας- ένα αντικείμενο, που έχει τις ρίζες του στην αρχαιότητα. Και όχι μόνο αυτό, αλλά συνεχίζει να έχει πολλά στοιχεία της αρχικής του δομής. Για ποιό αντικείμενο μιλάμε; Μα φυσικά για το νόμισμα.

Το σημερινό νόμισμα είναι ένα από τα λίγα αντικείμενα που κράτησαν την αρχαία τους ταυτότητα, απεικονίζοντας σε κάθε πλευρά θέματα που κατάγονται ιδεολογικά από την αρχαιότητα. Αυτό που έχει αλλάξει σημαντικά, είναι η σύστασή τους αλλά και η μέθοδος παραγωγής τους, η οποία έχει εκσυγχρονιστεί. Επίσης, πρέπει να προσθέσω ότι το νόμισμα αποτελεί αντικείμενο μανιώδους συλλογής εδώ και εκατοντάδες χρόνια. Χιλιάδες συλλέκτες από όλο τον κόσμο, έχουν φτιάξει ειδικά club, με ενημερωμένες βιβλιοθήκες και πληροφορίες για κάθε νόμισμα που ανακαλύφθηκε από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Εάν είσασταν παρόντες σε ανάλογους πλειστηριασμούς, θα διαπιστώνατε -κεραυνόπληκτοι- πόσα χρήματα μπορούν να δωθούν για να αγοράσουν ένα και μοναδικό νόμισμα! Η εταιρεία "12 Hats Multimedia" κυκλοφορεί έναν πολύ καλό τίτλο, με την ονομασία "Worldwide Coins & Banknotes", η οποία εκτός από το ξεκίνημα και την ιστορία του νομίσματος, ασχολείται ξεχωριστά με κάθε περίοδο της αρχαιότητας, παρουσιάζοντας μία αναλυτική ιστορία για τα νομίσματα που ακολούθησαν. Π.χ. ξέρατε ότι στη μία πλευρά κάθε νομίσματος εμφανιζόταν -από μία περίοδο και μετά- η προτομή του ηγέτη της εποχής; Μάλιστα! οι εγωπαθείς αυτοκράτορες, απεικόνιζαν τον εαυτό τους και τον τίτλο τους, σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια, και συνήθως για μια τέτοια σειρά προτιμούσαν το μέταλλο του χρυσού! Ετσι, το νόμισμα εκτός από σχεδιαστική και καλλιτεχνική αξία, λειτουργεί και σαν ιστορικό ντοκουμέντο της εποχής του, μια και μπορούμε να έχουμε όχι μόνο μία "φωτογραφία" του εκάστοτε άρχοντα αλλά και μία συνοπτική περιγραφή των κτήσεών του. Ο τίτλος παρουσιάζει νομίσματα, από την περίοδο της αρχαιότητας μέχρι την αναγέννηση, αλλά και νομίσματα των περισσότερων χωρών από τις αρχές του αιώνα. Εντυπωσιακή είναι η επιλογή, όπου εμφανίζονται παλιά χαρτονομίσματα των περισσότερων χωρών του κόσμου. Τα χαρτονομίσματα παρουσιάζονται και από τις δύο πλευρές, μεγενθυμένα στην οθόνη μας, ώστε να μπορέσουμε να θαυμάσουμε την εκπληκτική τεχνική τους. Υπάρχουν επίσης βιντεοταινίες που παρουσιάζουν την κατασκευή νομισμάτων και χαρτονομισμάτων. Το cd συνοδεύεται από διευθύνσεις νομισματικών συλλόγων, με τους οποίους μπορείτε να έρθετε σε επαφή, αν αποφασίσετε ότι θέλετε να ξεκινήσετε μία δική σας συλλογή!

Οι περισσότεροι, ίσως έχετε συνδυάσει στο μυαλό σας τα μουσεία, με μαυσωλεία μίας εποχής που δεν θα ξανάρθει. Μπορείτε να συνεχίσετε να το πιστεύετε, αν θέλετε, αν και μάλλον δεν έχετε συνειδητοποιήσει ότι η ιστορία επαναλαμβάνεται... Τα μουσεία εκτός από την τέχνη και το μεράκι των αρχαίων καλλιτεχνών, μιλούν για την ιστορία των ανθρώπων, τις ανάγκες τους, τις σκέψεις τους, τα λάθη τους.

Ολοι είμαστε άνθρωποι και είτε ζούμε στον 3ο πχ αιώνα, είτε στον 20ο μχ, θα επιθυμούμε και θα ονειρευόμαστε με τον ίδιο τρόπο...

■

Προτείνουμε: Στους κατόχους Internet, το πολύ καλό site με το όνομα **Οδυσσέας**, το οποίο κάνει μία ξενάγηση σε πανέμορφους ελληνικούς χώρους, διεύθυνση "www.odysseas.com"

-Τον εκπληκτικό, ελληνικό cd τίτλο **"Ηρακλής"**, ο οποίος εκτός από την αυθεντική ιστορία του αρχαίου ήρωα, παρουσιάζει νομίσματα, αρχ/κούς ρυθμούς και ναούς της Αρχαίας Ελλάδας (site www.hercules.gr)

Ετοιμάζονται και θα κυκλοφορήσουν μετά το 1998 οι εξής τίτλοι για cd rom:

-"Ακρόπολη" παραγωγή υπό την αιγίδα του Υπουργείου Πολιτισμού.

-Ανώνυμος μέχρι στιγμής τίτλος, σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο του Βελγίου, θέμα νομίσματα.

-"Dracma" ελληνοϊταλική πανεπιστημιακή συνεργασία, θέμα νομίσματα για Internet:

-Η έκθεση νομισμάτων "Πρέσβης", η οποία θα "ανοίξει" τις πύλες της στο ηλεκτρονικό κοινό, μετά το 1998 και περιλαμβάνει εποχές από την αρχαιότητα μέχρι τον Μεσαίωνα.

Ακόμα, περιμένουμε ένα πρόγραμμα, επιδοτούμενο από την UNESCO, με τίτλο **"Balkan Nomismatic Crossroads"**, για του οποίου τη μορφή δεν έχουμε ακόμα πληροφορίες

Για περισσότερες πληροφορίες

Υπουργείο Πολιτισμού: 8201100

Εφορεία Αρχαιοτήτων: 9238747

Εθνικό Νομισματικό Μουσείο: 8226798

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο: 8217717-822176

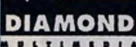
Τους Multimedia τίτλους τους βρήκαμε στα καταστήματα Παπασωτηρίου Τηλ. 3809821



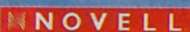
CD LAND PAGE













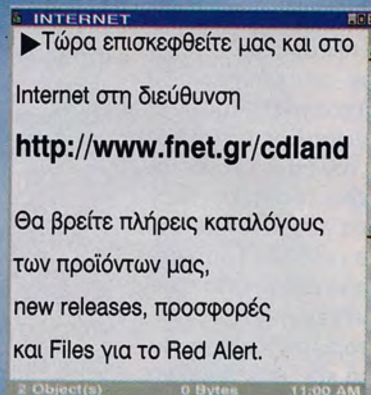










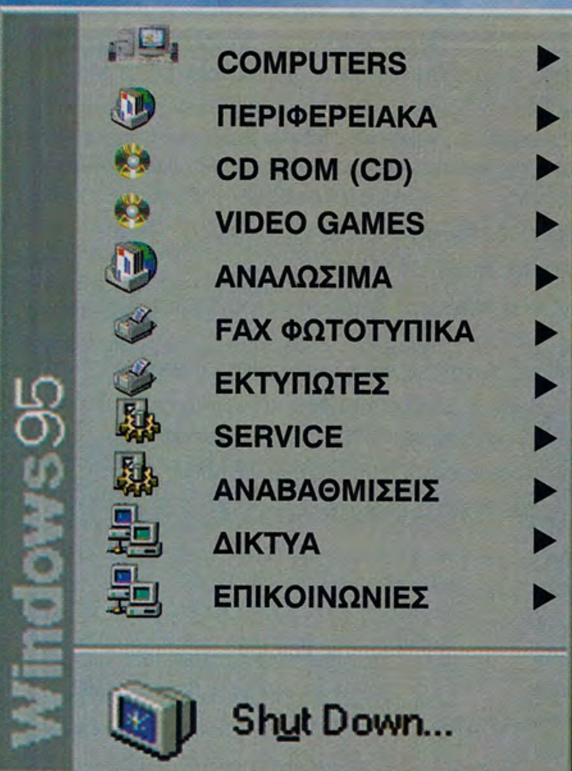


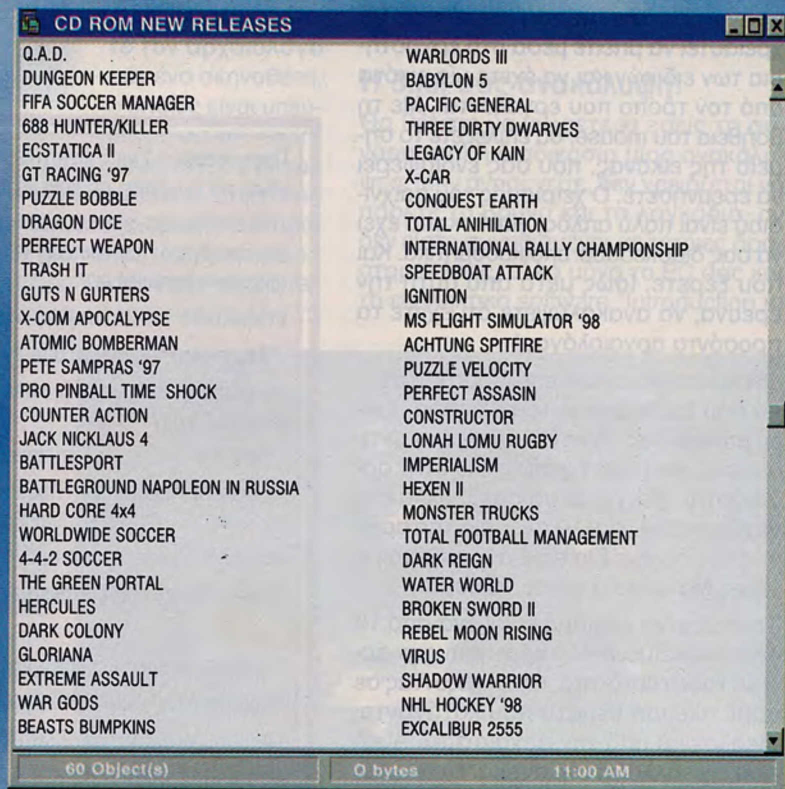


Συνδεθείτε στο Internet με τη μεγαλύτερη ταχύτητα, μέσα από το δίκτυο FastNet.

3 ώρες δωρεάν σύνδεσης για να μας δοκιμάσετε.

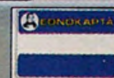
Ζητήστε τη δισκέτα με το απαραίτητο Software από το κατάστημά μας.







❑ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
❑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ











PLAYSTATION

EPIDEMIC
EARTHWORM JIM II
THE CROW CITY OF ANGELS
RIOT
STRIKE POINT
SHAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
MECHWARRIOR II
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
SUIKODEN
PORCHE CHALLENGE
ADIDAS II
NEED SOR SPEED II
REBEL ASSAULT II (2CD)
EXCALIBUR
THE KING OF FIGHTERS 95
SPEEDSTER
VANDAL HEARTS
THE CITY OF LOST CHILDREN
RAGE RACER
TEN PINY ALLEY
OVERBLOOD
VIRTUAL TENNIS
VIRTUAL POOL
PLAYER MANAGER
SPIDER
CRYPT KILLER
LITTLE BIG ADVENTURE
STAR WINDER
LOMAX
ACTUA SOCCER CLUB EDITION
TOKYO HIGHWAY BATTLES
V RALLY
ALLIED GENERAL
MACHINE HUNTER
SENTIENT
MEGAMAN X3
LIGHTFORCE TENKA
RALLY CROSS
TILT
BATTLESPORT
PERFECT WEAPON
TIGER SHARK
PSYCHIC PORCE
SWAGMAN
CARNAGE HEART
ALL STAR SOCCER
KEVIOUS 3D
RAYSTORM
SYNDICATE WARS
WARCRAFT II
LOST WORLD JURASIC PARK
FANTASTIC FOUR
ODDWORLD ABE'S ODYSSEY
ORAGONHEART
FORMULA ONE '97
PARAPAPA THE RAPER
CROC

58 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

NEW TITLES

PlayStation

9 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

Τώρα
πάρτε τη δισκέτα
σύνδεσης στο FastNet
μέσα από τη σελίδα μας
http://www.fnet.gr/cdland

CD ROM

MASCAR RASING II
LORDS OF THE RALMS II
PRIVATEER II
NBA 97 AMERICA LIIVE
HANDER HANDED
F-22 LIGHTING II
NORTIMER
THE NEED FOR SEED S.E.
USNF 97 US NAVY FIGHTERS
RACE MANIA
TIME PARADDY
REALMS OF THE HUNTING.
DIABLO
BACK TO BAGHDAD
RISK THE WORLD CONQUEST GAME
THIRD REICH
CODE RED EXPENSION FOR RED
BATTLESHIP
BATTLECRUISER 3000 AD
ATMOSFEAR THE THIRD DIMENSION
THE HIVE
TUNNEL B1
TOMB RAIDER
PRINT ARTIST
THE DARK EYE
DONALD IN GOLD SHADOW
OLYMPIC SOCCER
HERETIC II
FLY & DRIVE
KRAZY IVAN
RAVAGE
CHAOS OVERLORDS
GLANDESTINY
ALIEN LEGACY
TRACER
ANGEL DEVOID
WAR WIND
NECRODOME
TIMON & MUBRA'S JUNGLE GAMES
THE ORION CONSPIRACY
JUDGE DREDD
HUMANS III
SILENT THUNDER
EARTHSIEGE 2
THE MERILYN MONROE FIELS
SOLUTION CD '96
ENDORFUN
A.T.F. NATO FIGHTERS
SHELLSHOCK
TERRANOVA
1830
1944
CYBERMAGE
1942
MILLENNIA
STAR RANGERS
DOMINUS
STARDUST
SLIPSTREAM 3000
INHERIT THE EARTH
RETRIBUTION
DEFIN WARGAME COLLECTION 2
FADE TO BLACK
SHOCKWAVE ASSAULT
CYBER JUDAS
ABSOLUTE ZERO
ICE & FIRE
CYBERSPEED
TWIN CALIBRE
5TH FLEET
DESTINY
RAVENLOFT STONE PROPHET
FIFA 97 CD
PHANTASMAGORIA II CD
SHERLOCK HOLMS II CD
TOTAL DISTORTION
NUKE II
VIRTUAL SNOOKER
RING CYCLE
TOWER ASSAULT
BATTLEGROUND.....
ALLIED GENERAL
TOTAL MEYHEM
DESCENT 2
BODY COUNT
3 GAMES DRIVING PACK WHITE
RIPPER
RED ALERT CD
TACHTICAL OPERATIONS

90 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

NEW TITLES

3 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%

CD LAND -ΕΚΘΕΣΗ ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 4814769 - 4814774
E mail cdland @ fnet.gr

En **11:00 AM**

SPELL SHOP

The Last Express



The Last Express

του Κωνσταντίνου (Master of Disaster) Τσάκαλου

Λόγω του ότι το Last Express δεν είναι ένα τελείως γραμμικό παιχνίδι, το Spellshop αυτό παρουσιάζει μια από τις εκδοχές η οποία σας επιτρέπει να τελειώσετε το παιχνίδι. Υπάρχουν και άλλες σειρές γεγονότων που οδηγούν σε μια επιτυχή λύση του παιχνιδιού. Τα γεγονότα δε συμβαίνουν πάντα τις ίδιες χρονικές στιγμές σε κάθε παιχνίδι, κάνοντας δύσκολη την παρακολούθηση της λύσης. Μπορεί να βρεθείτε εκτός προγράμματος ή να χάσετε κάποιες από τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται. Σχεδόν πάντα όμως θα έχετε και άλλη δυνατότητα να πραγματοποιήσετε τις πιο σπουδαίες ενέργειες αλλά και αν χάσετε και το παιχνίδι τελειώσει, μπορείτε πάντα να κάνετε rewind.

Γενικές Οδηγίες

Πριν προχωρήσω στο κυρίως παιχνίδι θεωρώ ότι πρέπει να παραθέσω κάποιες γενικές οδηγίες που θα βοηθήσουν σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- Κάθε φορά που οι ελεγκτές δεν είναι στις θέσεις τους ρίξτε μια ματιά στα βιβλία τους που βρίσκονται ή πάνω ή κάτω από την καρέκλα τους. Ενας από αυτούς σκιτσάρει τους επιβάτες. Οι εικόνες αυτές δίνουν πολλές πληροφορίες. Το βιβλίο αυτό πρέπει να το συμβουλεύεστε συχνά. Οσο το ταξίδι προχωράει θα βρείτε και άλλες εικόνες σε αυτό το βιβλίο. Το άλλο βιβλίο περιέχει τη λίστα των επιβατών.
- Η εφημερίδα στο τμήμα των καπνιστών περιέχει ενδιαφέρουσες πληροφορίες για την πολιτική κατάσταση εκείνης της εποχής.
- Οταν η θέα των ελεγκτών είναι μπλοκαρισμένη (συνήθως από κάποιο άλλο επιβάτη), μπορείτε να δοκιμάσετε να μπείτε σε ξένα κουπέ.
- Οταν ο φρουρός του χώρου αποσκευών αφήνει τη θέση του, συνήθως για να ανακοινώσει κάποιο σταθμό ή κάποιο από τα γεύματα της ημέρας, μπορείτε να εξερευνήσετε το μπροστινό μέρος του χώρου αποσκευών.
- Οχι απλά επιτρέπεται αλλά επιβάλλεται να κρυφακούτε.
- Να πιάνετε ψιλοκουβέντα με τους άλλους επιβάτες όσο πιο συχνά μπορείτε. Η λύση που σας δίνουμε δε σας προσφέρει τη δυνατότητα να μιλήσετε με όλους τους χαρακτήρες αλλά θα πάρετε μέρος σε πολλές συζητήσεις.
- Να ακολουθείτε τους επιβάτες όταν κινούνται. Αυτό θα σας προσφέρει την ευχαρίστηση μιας ακόμη συζήτησης ή καλύτερα, ενός ακόμη κρυφακούσματος.







- Παρόλο που το παιχνίδι είναι ένα puzzle-adventure περιέχει αρκετές σκηνές δράσης όπου καλείστε να βγάλετε εκτός μάχης διάφορους αντιπάλους. Οι σκηνές αυτές απαιτούν να προβλέψετε την κίνηση του αντιπάλου και να την αποφύγετε με τον κατάλληλο ελιγμό, αλλά και να επιτεθείτε τη σωστή στιγμή. Οσο προχωράτε στο παιχνίδι οι μάχες γίνονται και πιο δύσκολες και αν χάσετε το παιχνίδι τελειώνει. Αλλά όλα είναι θέμα εξάσκησης, οπότε μετά από λίγο δε θα έχετε πρόβλημα.

24 Ιουλίου 1914, Από το Παρίσι στο Chalons

19:14 Ο Tyler Whitney κοιτάζει έξω από το παράθυρο του ακίνητου Orient Express. Προφανώς κάποιον περιμένει.

19:39 Το Orient Express έχει φύγει από το Παρίσι. Ο Robert Cath πηδάει από τη μοτοσικλέτα που οδηγεί μια όμορφη κοπέλα πάνω στο κινούμενο τρένο (που πας ρε φίλε;). Στο σημείο αυτό αναλαμβάνετε εσείς τον έλεγχο του Cath (γιατί αν γινόταν νωρίτερα αυτό σίγουρα θα διαλέγατε να μείνετε με την κοπέλα). Βρίσκεστε μεταξύ του ιδιωτικού βαγονιού και της πίσω Κλινάμαξας. Στρίψτε δεξιά και πηγαίνετε στην πίσω Κλινάμαξα. Βρείτε το κουπέ 1. Είναι το κουπέ του Tyler Whitney. Ανοίγετε την πόρτα και μπαίνετε μέσα. Με έκπληξη διαπιστώνετε ότι ο Tyler είναι νεκρός και το άψυχο σώμα του βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας. Δυστυχώς θα πρέπει να το ξεφορτωθείτε, αλλιώς θα βρεθείτε να βλέπετε τον κόσμο ριγέ. Πριν σας συλλάβουν για φόνο ανοίξτε το παράθυρο του κουπέ. Σηκώστε το πτώμα του Tyler και πετάξτε το από το παράθυρο. Το σακάκι σας έχει γεμίσει με αίματα. Κοντά στο παράθυρο κρέμεται το σακάκι του εκλιπόντος, ο οποίος δεν το χρειάζεται πλέον, αλλά εσάς θα σας γλιτώσει από το να συλληφθείτε, οπότε αλλάχτε το με το δικό σας. Κατόπιν κοιτάξτε ψηλά. Θα δείτε τη βαλίτσα του Tyler. Κατεβάστε την, ανοίξτε την και διαβάστε το τηλεγράφημα της Cathy στον Tyler. Πάρτε τον πάπυρο που είναι γραμμένος στα ρώσικα. Ξέρετε ρώσικα; Από ότι φαντάζομαι όχι, οπότε θα χρειαστείτε μεταφραστή για να τον διαβάσετε.

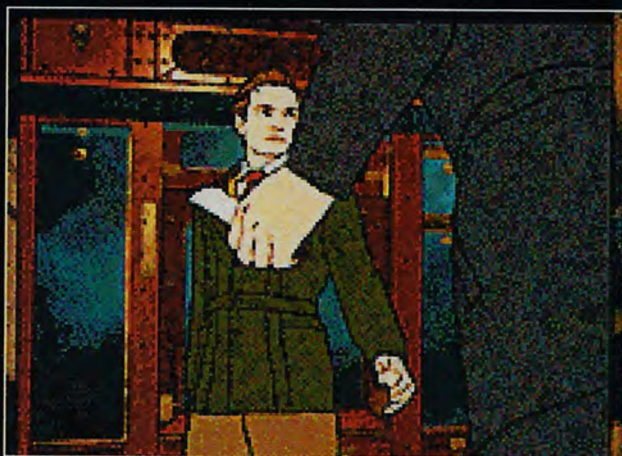




19:40 Ανακοίνωση του Δείπνου της Πρώτης Θέσης. Πηγαίνετε στο βαγόνι Restaurant. Κατά τη διαδρομή σταματήστε στο χώρο των καπνιστών, ακριβώς πριν το χώρο του εστιατορίου, και ακούστε τη συζήτηση μεταξύ της Sophie και της Rebecca. Κατόπιν πηγαίνετε στο χώρο του εστιατορίου και μιλήστε με τον ηλικιωμένο κύριο που κάθεται μόνος του. Το όνομα του είναι August Schmidt. Ο Tyler και αυτός είχαν κάνει μια συμφωνία. Πρέπει να βρείτε λίγο χρυσό αλλιώς η συμφωνία θα προχωρήσει. Αφού ο August φύγει εσείς παραμένετε στο χώρο του εστιατορίου. Τώρα μιλήστε με το νέο



που κάθετε επίσης μόνος του. Το όνομα του είναι Alexei Dolnikov. Μόλις φύγει πάρτε το βιβλίο του και ανοίξτε το. Μέσα έχει ένα πρόγραμμα. Προσέξτε ότι έχει σημειώσει την ώρα 10:40. Ο Alexei γυρνάει μετά από λίγο για να πάρει το βιβλίο του. Ακούστε τον ηλικιωμένο κύριο και τη νέα γυναίκα που συζητούν. Είναι ο Κόμης και η εγγονή του Tatiana. Φύγετε από το βαγόνι Restaurant και πηγαίνετε προς τις κλινάμαξες, ώσπου να βρείτε ένα αγόρι, τον Francois Boutarel, που φυσάει μια σφυρίχτρα και έχει σηκώσει τον κόσμο στο πόδι. Ακολουθείστε τον στο κουπέ D. Θα πεί στη μητέρα του πώς είδε να πετούν ένα νεκρό άντρα από το τρένο. (Δυστυ-



χώς δε σας δίνεται η δυνατότητα να ακουμπήσετε το μικρό για ευνόητους λόγους). Γυρίστε στο βαγόνι Restaurant. Μόλις μπει η όμορφη γυναίκα, (το όνομά της είναι Αννα), μιλήστε της. Κατόπιν πηγαίντε στο χώρο καπνιστών και δείξτε στον Alexei τον πάπυρο. Δε θα σας βοηθήσει πολύ, οπότε θα χρειαστείτε κάποιον άλλο που μιλάει άπταιστα ρώσικα. Γυρίστε πάλι στο Restaurant. Ακούστε τι λέει ο Boutarel αλλά και τον August να φλερτάρει την Αννα. Κατόπιν κατευθυνθείτε προς τις Κλινάμαξες. Εκεί ο ελεγκτής θα σας πει ότι σας καλούν στο Ιδιωτικό βαγόνι. Προχωρήστε πιο πέρα από τις Κλινάμαξες και χτυπήστε την πόρτα.

20:30 Ανακοίνωση του Δείπνου της Δεύτερης Θέσης
Στο Ιδιωτικό βαγόνι συναντάτε τους Kronos και Tahina. Ο Kronos κάνει κάποια νύξη για ανταλλαγή ενός πολύ πολύτιμου πράγματος και ενός πολύ βαριού χαρτοφύλακα. Γυρίστε στο βαγόνι Restaurant. Ο Κόμης και η Τατιάνα φεύγουν. Ακολουθήστε τους. Την ώρα που περνάνε από τον χώρο των καπνιστών ο Alexei λογομαχεί με τον Κόμη. Μιλήστε με τον Alexei, ο οποίος κατόπιν φεύγει. Γυρίστε στο χώρο του Restaurant και ακούστε τη συζήτηση της Sophie και της Rebecca. Γυρίστε στο κουπέ σας, το νούμερο 1, και θα σας επιτεθεί ο Milos. Οταν τον νικήσετε στη μονομαχία και τον αφοπλίσετε θα σας μιλήσει. Φύγετε από το κουπέ σας και πηγαίνετε προς το βαγόνι Restaurant. Θα δείτε τον Tahina να ψάχνει τα ξένα κουπέ για κάτι. Προχωρήστε προς το βαγόνι Restaurant και περάστε μέσα από την κουρτίνα. Ο chef και ο βοηθός του συζητούν. Ακούστε τους και γυρίστε στο διάδρομο των Κλιναμαξών.

21:16 Το τρένο φτάνει στο Epernay.
Εδώ πρέπει να δείτε τον Tahina να βγαίνει από το κουπέ σας, να σταματά έξω
από της Anna και να μπαίνει σε κάποιου άλλου.

21:19 Η Γαλλική Αστυνομία μπαίνει στο τρένο.
Πρέπει να κρυφτείτε αλλιώς θα συλληφθείτε. Το καλύτερο μέρος για να μπείτε είναι το μπάνιο του Κόμη. Πηγαίντε στο κουπέ A και κατόπιν στο μπάνιο. Καθίστε εκεί ώσπου να ακούσετε την αστυνομία να κατεβαίνει από το τρένο. Κατόπιν βγείτε στο διάδρομο. Εξω από το κουπέ D η κα Boutarel, ο Francois και ο ελεγκτής συζητούν για την έρευνα της αστυνομίας. Μόλις εμφανιστεί η Αννα μιλήστε μαζί της. Θα δείτε την Tatiana να πηγαίνει στην πόρτα που χωρίζει την Κλινάμαξα και το Ιδιωτικό βαγόνι. Ο φρουρός του βαγονιού και ο ελεγκτής συζητούν στη θέση του ελεγκτή. Πηγαίνετε στο χώρο καπνιστών και παρακολουθείστε την Anna και τον August να





συζητούν.

21:41 Αφιξη στο Chalons-sur-Marne

21:46 Αναχώρηση από Chalons-sur-Marne

Γυρίστε στο κουπέ σας. Μετά από μια κουραστική ημέρα, ήρθε η ώρα για ύπνο.

25 Ιουλίου 1914, Από το Στρασβούργο στην Ulm.

Σας φαίνεται ότι έχετε ξυπνήσει. Σηκωθείτε, βγείτε από το κουπέ και ξαναμπείτε. Ηταν ένας εφιάλτης με τον Tyler. Τώρα πραγματικά ξυπνάτε.

03:38 Αφιξη στο Στρασβούργο

Πηγαίνετε στο κουπέ F και μιλήστε με την Anna. Πηγαίνετε στο κουπέ A. Κάποιος επιτίθεται στον Κόμη. Κατόπιν ακούστε την Anna να εμπιστεύεται τα μυστικά της στην Tatiana. Ξέρει ότι κάποιος έψαξε το κουπέ της και θέλει η Tatiana να φροντίσει για κάτι δικό της. Γυρίστε στο κουπέ F και μιλήστε με την Anna. Κατόπιν η Anna πάει στο κουπέ της Tatiana και μετά γυρίζει στο δικό της. Γυρίστε στο κουπέ σας και πέστε πάλι για ύπνο.

25 Ιουλίου 1914, Από την Ulm στο Μόναχο.

Οταν ξυπνήσετε θα βρείτε ένα κασκόλ. Βγείτε από το κουπέ σας. Θα δείτε πάλι το (αγαπητό) παιδάκι να παίζει με τη σφυρίχτρα. Θα σας τη δείξει. (Για άλλη μια φορά δεν μπορείτε να τον κάνετε να την καταπιεί). Επισκεφθείτε το κουπέ G και ο Milos θα σας μιλήσει. Μαθαίνετε ότι ο Tyler θα έκανε μια αγοραπωλησία όπλων με τον August. Θα άλλαζε ένα αντικείμενο με το όνομα Firebird με χρυσό. Με το χρυσό θα αγόραζε όπλα από τον August, τα οποία θα διοχέτευε στη Σέρβικη Αντίσταση. Πίσω στο διάδρομο ή στο κουπέ D ο Francois βρήκε καινούριο παιχνίδι (ευτυχώς). Ο φρουρός και ο ελεγκτής συζητούν για ένα χαμένο Master Key. Ο Francois μιλάει με τη μητέρα του για ένα σκαθάρι. Πηγαίντε στο βαγόνι Restaurant και μιλήστε στην Tatiana. Θα προσφερθεί να σας μεταφράσει το ρώσικο πάπυρο. Κατόπιν σηκώνεται να μιλήσει στον Alexei. Πηγαίντε στο χώρο καπνιστών και ακούστε τη Sophie και τη Rebecca να συζητούν με τον August. Καθίστε στο τραπέζι κάτω από το ρολόι. Πάρτε το κουτί τα σπίρτα από την τσέπη σας και βγάλτε τα σπίρτα. Πιάστε το σκαθάρι στο κουτί. Θα χρειαστείτε αρκετές προσπάθειες, αλλά μην απογοητευτείτε. Πηγαίντε προς τις Κλινάμαξες και θα συναντήσετε τον August. Μιλήστε του.







10:18 Αφιξη στο Μόναχο.

Δείτε το εμπόρευμα του August να φορτώνεται στο τρένο. Παρατηρήστε το σχήμα του κιβωτίου.

10:28 Αναχώρηση από το Μόναχο.

25 Ιουλίου 1914, Από το Μόναχο στο Salzburg.

12:00 Στο χώρο καπνιστών ο Alexei και η Tatiana παίζουν σκάκι και συζητούν. Πηγαίντε στο χώρο του

SPELL SHOP

Restaurant και θα κρυφακούσετε τον Abbot να μιλάει στο φρουρό.

12:12 Ανακοίνωση Γεύματος Πρώτης Θέσης.
Μιλήστε με τον August. Η Anna συναντά τον August για φαγητό. Γυρίστε στο διάδρομο των Κλιναμαξών. Ο Boutarel και ο Abbot συζητούν στο κουπέ C. Το ίδιο κάνουν και οι ελεγκτές. Οταν ο Francois περάσει μπορείτε να του δείξετε το σκαθάρι. Γυρίστε στο χώρο καπνιστών. Ο Alexei και η Tatiana συνεχίζουν να παίζουν σκάκι και να συζητούν. Πηγαίντε στο χώρο του



Restaurant. Η οικογένεια Boutarel συζητά. Καθίστε με τον Abbot για φαγητό.

12:45 Αφιξη στο Salzburg.

25 Ιουλίου 1914, από το Salzburg στο Wels

Επισκεφθείτε τον Kronos στο ιδιωτικό του βαγόνι. Διαβάστε το βιβλίο που βρίσκεται πάνω στον καναπέ και ακούστε τον Tahina και τον Kronos να συνωμοτούν. Πιστεύουν ότι η Anna έχει το Firebird. Γυρίστε στο κουπέ σας. Ο πάπυρος για το Firebird μαζί με τη μετάφραση θα είναι στο πάτωμα κοντά στην πόρτα. Πάρτε το και γυρίστε στο βαγόνι Restaurant. Ο August και η Anna συνεχίζουν να συζητούν. Μετακομίζουν στο χώρο καπνιστών. Ακολουθήστε τους. Παρακολουθείστε τη συνέχεια της συζήτησης. Η Tatiana και ο Alexei συνεχίζουν και αυτοί τη συζήτησή τους.

13:00 Ανακοίνωση του Γεύματος της Δεύτερης Θέσης.
Η οικογένεια Boutarel επιστρέφει στο κουπέ της. Παρακολουθείστε τον Kronos να κανονίζει ένα κονσέρτο με



την Anna. Οταν όλοι φύγουν από το χώρο καπνιστών κοιτάξτε στο χώρο του Restaurant. Θα ακούσετε τη Sophie και τη Rebecca να συζητούν. Γυρίστε στο μπροστινό διάδρομο των Κλιναμαξών.

13:57 Αφιξη στο Attnang.
Ο Francois θα ανταλλάξει τη σφυρίχτρα για το σκαθάρι (επιτέλους). Κατόπιν αρχίζει να παίζει με το σκαθάρι. Ο August θα μιλήσει μαζί σας. Η κα Boutarel διαμαρτύρεται στον ελεγκτή για το σκύλο της Anna. Κατόπιν ο ελεγκτής και ο φρουρός συζητούν το αίτημα της κας Boutarel. Ο ελεγκτής μιλάει με την Anna και απομακρύνει το σκύλο της. Γυρίστε στο πίσω μέρος των Κλιναμαξών. Ο ελεγκτής θα σας καλέσει στο κονσέρτο. Γυρίστε στο χώρο του Restaurant. θα πρέπει να ακούσετε τον chef να μαλώνει το βοηθό του.

14:23 Αφιξη στο Wels.
Γυρίστε στο χώρο καπνιστών.

25 Ιουλίου 1914, Από το Wels στο Linz.

Η Sophie και η Rebecca συζητούν. Η Rebecca φεύγει. Προσπαθήστε να μιλήσετε στη Sophie. Γυρίστε στον μπροστινό διάδρομο των Κλιναμαξών. Η Anna φεύγει από το κουπέ της, το κλειδώνει και πηγαίνει προς το ιδιωτικό βαγόνι. Γυρίστε στο χώρο καπνιστών. Η Rebecca επιστρέφει για να συζητήσει με τη Sophie. Γυ-





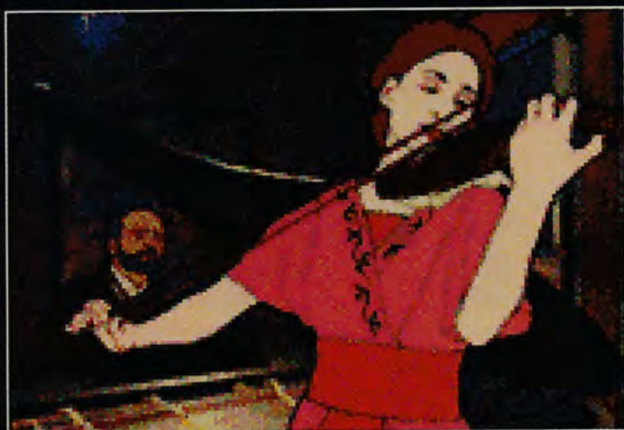


ρίστε στο διάδρομο των Κλιναμαξών. Η Tatiana βγαίνει από το κουπέ της. Μπείτε στο κουπέ Α και μετά στο μπάνιο. Κοιτάξτε στο ντουλάπι κάτω από το νεροχύτη και πάρτε το χρυσό αβγό. Φύγετε. Ο Κόμης θα ξυπνήσει και θα σας μιλήσει. Φύγετε. Πίσω στο διάδρομο στο κουπέ Ε θα ακούσετε τη Rebecca και τη Sophie να συζητούν.

14:55 Αφιξη στο Linz.

25 Ιουλίου 1914,
Από το Linz στη Βιέννη.

Γυρίστε στο κουπέ σας και αφήστε το χρυσό αβγό στο μπαούλο. Γύρω στις 15:10 πηγαίντε στο ιδιωτικό βαγόνι όπου ξεκινά το κονσέρτο. Καθίστε και απολαύστε τη μουσική. Παρακολουθείστε τον Tahina. Ο Tahina αφήνει το κονσέρτο για να ψάξει τα κουπέ. Επιστρέφει λίγα λεπτά αργότερα. Τώρα είναι ασφαλές να ψάξετε και εσείς τα κουπέ! Φύγετε από το κονσέρτο. Εχετε γύρω στη μισή με μία ώρα ώστε να πραγματοποιήσετε τα εξής ενδιαφέροντα πράγματα όσο ο υπόλοιπος κόσμος είναι απασχολημένος με το κονσέρτο: Πηγαίνετε στο κουπέ Ε. Ψάξτε το και διαβάστε το ημερολόγιο της Rebecca. Βγείτε από το παράθυρο και μπείτε στο κουπέ της Anna. Ανοίξτε το μπαούλο. Στο τελευταίο συρτάρι υπάρχει ένα διαφωτιστικό γράμμα. Κοιτάξτε στην κοσμηματοθήκη. Στον πάτο υπάρχει ένα μυστικό ντουλαπάκι. Ανοίξτε το και πάρτε το master key. Το master



key ανοίγει όλα τα κουπέ και τις εξωτερικές πόρτες. Φύγετε από το κουπέ της Anna και πηγαίντε στον χώρο της εξωτερικής πόρτας, ανάμεσα στην Κλινάμαξα και στο Ιδιωτικό βαγόνι. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ανοίξετε την πόρτα στα δεξιά σας και βγείτε έξω. Χρησιμοποιήστε τη σκάλα για να σκαρφαλώσετε στη σκεπή του τρένου. Γυρίστε και προχωρήστε στο πίσω μέρος του τρένου. Οταν φτάσετε στη γυάλινη σκεπή του Ιδιωτικού βαγονιού (θα ακούσετε και τον ήχο από το κονσέρτο), σπάστε την. Πηδήξτε στο υπνοδωμάτιο του Kronos. Κοιτάξτε τα χαρτιά στο κομοδίνο δίπλα στο κρεβάτι. Φαίνεται ότι ο Tyler είχε το αβγό φεύγοντας από το Παρίσι. Βρείτε τον κρυμμένο διακόπτη στον τοί-



χο δεξιά από την γκαρνταρόμπα και πατήστε τον. Θα ανοίξει ένα συρτάρι και θα φανερωθεί ένας χαρτοφύλακας γεμάτος με χρυσό. Παίρνετε τον χαρτοφύλακα (σιγά μην τον αφήνατε) και φεύγετε σαν κύριος από την πόρτα και μπαίνετε στο χώρο του κονσέρτου. Θα δημιουργήσετε ένα μικρό πανικό αλλά δεν πειράζει. Φύγετε και γυρίστε στο κουπέ σας. Βάλτε το χαρτοφύλακα κάτω από το κρεβάτι σας και πάρτε το χρυσό αβγό. Πηγαίντε στο βαγόνι αποσκευών και όταν ο φρουρός βρεθεί κάπου μακριά πηγαίνετε μέχρι το τέρμα, ώστε να βλέπετε τη μηχανή. Ανοίξτε το κλουβί του σκύλου και βγάλτε έξω το Max. Βάλτε το χρυσό αβγό

SPELL SHOP

στο κλουβί. Γυρίστε στο διάδρομο των Κλιναμαξών. Ο Abbot προσπαθεί να μιλήσει στον Alexei στο χώρο καπνιστών. Ο Alexei φεύγει. Οταν αυτός επιστρέψει εσείς θα μπορέσετε να μπείτε στο κουπέ 3 χρησιμοποιώντας το Master key. Ψάξτε το κουπέ του August και συγκεκριμένα τη βαλίτσα του. Θα βρείτε ένα γράμμα. Γυρίστε στο κονσέρτο. Οταν αυτό τελειώσει γυρίστε στο κουπέ σας. Πάρτε το χαρτοφύλακα με το χρυσό. Πηγαίνετε πίσω στο διάδρομο των Κλιναμαξών. Στο μπροστινό μέρος θα συζητούν η Anna και ο August. Γυρίστε στο πίσω μέρος. Πηγαίντε στο κουπέ 3. Περιμένετε τον August να μπει μέσα. Επισκεφθείτε τον και δείξτε του το χρυσό. Ο Tahina σας βρίσκει και σας λέει να δείτε τον Kronos. Πηγαίνετε στο Ιδιωτικό βαγόνι. Ο Kronos θα απαιτήσει το χαρτοφύλακά του πίσω. Γυρίστε στο πίσω μέρος της Κλινάμαξας. Θα σας μιλήσει ο Milos. Κατόπιν πηγαίνετε στο κουπέ G, επισκεφθείτε το Milos και μιλήστε μαζί του κι άλλο. Ισως ακούσετε την Tatiana να αναφέρει στην Anna ότι κλάπηκε το αβγό. Πηγαίνετε στο χώρο καπνιστών. Παρακολουθείστε τη συζήτηση του Abbot με τον August. Μόλις φύγει ο Abbot μιλήστε με τον August. Κατόπιν πηγαίνετε στο βαγόνι αποσκευών όπου ο χώρος αποσκευών είναι τώρα ανοικτός. Εκεί θα βρείτε το κουτί που φόρτωσε ο August στο Μόναχο. Προσπαθήστε να το ανοίξετε και θα εμφανιστεί η Anna και θα σας πεί την την ιστορία του Tyler και του αβγού. Τότε θα σας επιτεθεί η Vesna. Αποφύγετε συνεχώς την επίθεσή της μέχρι να σας ξελασπώσει η Anna. Αν προλάβετε ρίξτε μια ματιά και στο κουτί.

18:00 Αφιξη στη Βιέννη.

25 Ιουλίου 1914, Από τη Βιέννη στη Βουδαπέστη.





19:35 Ανακοίνωση Δείπνου Πρώτης Θέσης. Επισκεφθείτε το κουπέ F και μιλήστε με την Anna. Επιστρέψτε στο βαγόνι Restaurant. Ο August περιμένει την Anna αλλά αυτή στέλνει μήνυμα ακυρώνοντας το ραντεβού. Φύγετε και πηγαίνετε στο χώρο μεταξύ της Κλινάμαξας και του Ιδιωτικού βαγονιού. Εκεί θα βρείτε τον Alexei και την Tatiana να μιλάνε. Μπορείτε να κρυφακούσετε μόνο αν σταθείτε δίπλα από το πόστο του φρουρού ώστε να μην καταλάβουν ότι είστε εκεί. Θα πρέπει να ακούσετε τον Alexei να λέει ότι θα ανατινάξει το τρένο! Πηγαίνετε στο κουπέ 2.

20:08 Αφιξη στο Poszony.

Ψάξτε το κουπέ του Alexei (κουπέ 2). Πάρτε τη βαλίτσα από το ράφι και ανοίξτε την. Πάρτε τον πυροκροτητή που θα βρείτε. Ο Abbot θα σας βρει εκεί! Οταν γυρίσετε στο διάδρομο ο Alexei και η Tatiana θα φεύγουν μαζί. Πηγαίνετε στην μπροστινή Κλινάμαξα. Θα δείτε τους Claude και Abbot να συζητούν στο κουπέ C.



20:30 Ανακοίνωση του Δείπνου της Δεύτερης Θέσης.

20:47 Αφιξη στη Galanta.

Επιστρέψτε στο κουπέ σας. Οταν ακούσετε το χτύπημα ανοίξτε την πόρτα. Θα σας επισκεφθεί η Tatiana και θα ζητήσει τη βοήθειά σας. Πηγαίνετε στο τμήμα καπνιστών. Μιλήστε με τον August ο οποίος είναι τύφλα. Επιστρέψτε στο κουπέ σας. Πέφτετε για ύπνο και ονειρεύεστε.

22:30 Ξυπνάτε. Πηγαίνετε στο κουπέ Α όπου θα ακούσετε τις τελευταίες λέξεις του Alexei και θα γίνετε μάρτυρας στο θάνατό του. Φεύγετε και ακούτε τον Abbot να λέει στο φρουρό να αποσιωπήσει το γεγονός. Ταυτόχρονα πρέπει να ακούτε ένα δυνατό επαναλαμβανόμενο χτύπο. Θυμόσαστε που ο Alexei είχε σημειώσει την ώρα 10:40 στο πρόγραμμα του τρένου; Ακολου-



θήστε το χτύπο που θα σας οδηγήσει στο ντουλάπι μπροστά στο πόστο του φρουρού. Ανοίγετε το ντουλάπι και βρίσκετε τη βόμβα. Κινήστε τη βόμβα μόνο μια φορά. Χρησιμοποιήστε ένα τσιγάρο για να κάψετε τα καλώδια που εξέχουν. Μην ανοίξετε το κουτί! Γυρίστε το ανάποδα και αφαιρέστε τις βίδες από το κάλυμμα. Βάλτε το τηλεγράφημα ανάμεσα στις επαφές που μετακινούνται για να αφοπλίσετε τη βόμβα. Τα καταφέρατε δευτερόλεπτα πριν αποτελέσετε μέρος της ιστορίας. Συγχαρητήρια! Πηγαίνετε στο τμήμα καπνιστών. Μιλήστε με τον Abbot και μετά ακολουθήστε την Anna στο κουπέ της. Παρόλο που σας λέει ότι είναι κουρασμένη επιμένετε να μιλήσετε μαζί της. Λίγο μετά οι Σέρβοι καταλαμβάνουν το τρένο!

26 Ιουλίου 1914, Από τη Βουδαπέστη στην Κωνσταντινούπολη.

04:40 Ξυπνάτε. Είστε δεμένος και φυλακισμένος σε ένα χώρο αποσκευών.
Ελευθερωθείτε και παλέψτε με το Σέρβο. Θα πρέπει να τον χτυπήσετε αρκετές φορές για να νικήσετε. Κατόπιν απελευθερώστε την Αννα. Πηγαίνετε στο πίσω μέρος του τρένου, βγείτε έξω και ανεβείτε στην οροφή. Πηγαίνετε στη μηχανή και παλέψτε με το Σέρβο. Αποφύγετε τις επιθέσεις του και πιάστε το σωλήνα που χρησιμοποιεί για να σας επιτεθεί ώστε να νικήσετε. Αμέσως μετά γυρίστε για να αντιμετωπίσετε τη Vesna. Αποφύγετε τις επιθέσεις της και όταν σκύβει σκύψτε και εσείς. Αφού την κερδίσετε γυρίστε στο χώρο του Restaurant. Πρέπει να εξηγήσετε τι έχει συμβεί και οι περισσότεροι επιβάτες θα γυρίσουν στα κουπέ τους. Ο Κόμης και η Tatiana δε θα κινηθούν. Μιλήστε μαζί τους και κατόπιν πηγαίνετε στο χώρο μεταξύ της Κλινάμαξας και του βαγονιού Restaurant.
Ανοίξτε το χώρο στο πάτωμα και αποδεσμεύστε τα βαγόνια. Ο August δε θα είναι καθόλου χαρούμενος. Επιστρέψτε στην οροφή. Πηγαίνετε στη μηχανή και μιλήστε με το Milos. Η Anna πυροβολεί το Milos και προσπαθεί να σταματήσει το τρένο. Απελευθερώστε το φρένο και το τρένο θα συνεχίσει την πορεία του, σπάζοντας το οδόφραγμα των Σέρβων. Πηγαίνετε στο τμήμα του χώρου αποσκευών για τους επιβάτες και μιλήστε με την Anna.



27 Ιουλίου 1914, Από τη Βουδαπέστη στην Κωνσταντινούπολη.

07:00 Ξυπνάτε. Οταν φύγει η Anna πηγαίνετε στο βαγόνι Restaurant. Μιλήστε με τον Kronos. Πάρτε το αβγό από το κλουβί του σκύλου. Ανοίξτε το αβγό Firebird πατώντας τα πετράδια σύμφωνα με τη σειρά που περιγράφεται στον πάπυρο: Αυστραλία (γαλάζιο), Δανία (μπλε), Κίνα (κόκκινο), Νησί στο Νότιο Ειρηνικό (μωβ), Απω Ανατολή (πράσινο). Η Anna θα κάνει το αβγό να



τραγουδήσει παίζοντας βιολί. Οταν σας πεί ο Kronos να κλείσετε το αβγό, άμεσα χρησιμοποιήστε τη χρυσή σφυρίχτρα στο Firebird. Επιτέλους θα καταλάβετε πως πέθανε ο Tyler. Απολαύστε τις τελικές σκηνές και μια ιστορική αναδρομή.
Από εμάς μένει μόνο να ευχαριστήσουμε τα Ξύλινα Σπαθιά που μας κράτησαν συντροφιά τις δύσκολες ώρες της πληκτρολόγησης, τον κύριο Γληγόρη που έφυγε Σαββατοκύριακο, δίνοντας μας τη δυνατότητα να παίξουμε επιτέλους ένα adventure και τη μαμά μας για το πολύ ωραίο παστίτσιο.
See you soon...

Κωσταντίνος Τσάκαλος



ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

DUNGEON KEEPER

του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Πρώτο μέρος



πως σας έχω ήδη (καλο)μάθει, δεν θα ήταν δυνατόν να παρουσιάσω ένα RPG-στρατηγικής-3D-God παιχνίδι σαν το Dungeon Keeper και να μην δώσω στο αμέσως επόμενο τεύχος τη λύση του, κάποιες οδηγίες, μικρά μυστικά, ή απλώς κάποιο σπάσιμο. Επειδή όμως το Dungeon Keeper δεν μοιάζει με κανένα άλλο παιχνίδι, αυτή τη φορά τα έχουμε όλα (και συμφέρουμε!).
Ο οδηγός στρατηγικής αυτού του τεύχους είναι από τους μεγαλύτερους -και καλύτερους, κατά τη γνώμη μου- που έχω παρουσιάσει ποτέ. Και αυτό φυσικά οφείλεται στο ίδιο το παιχνίδι, το οποίο είναι πραγματικά εκπληκτικό, και -όπως περίπου είχα προβλέψει- σχεδόν κατέστρεψε την κοινωνική μου ζωή μέσα στην καρδιά του καλοκαιριού! Ας είναι όμως, χαλάλι του.

Οι κερδισμένοι από αυτή την υπόθεση είσαστε φυσικά εσείς οι αναγνώστες, οι οποίοι θα έχετε την ευκαιρία στις επόμενες σελίδες να διαβάσετε τον πληρέστερο και μεγαλύτερο οδηγό στρατηγικής για το Dungeon Keeper που μπορείτε να βρείτε σε οποιοδήποτε περιοδικό, ξένο ή ελληνικό! Ξεκινάμε με απλές οδηγίες για Δωμάτια, Πλάσματα, Spells αλλά και στρατηγικές μάχης και κατασκευής των dungeons, συνεχίζουμε με κάποια μικρά μυστικά του Dungeon Keeper, ακολούθως έχουμε τα απαραίτητα hints, tips & cheats. Στο επόμενο τεύχος θα μπορέσετε να διαβάσετε πλήρεις οδηγίες για όλα τα levels του Dungeon Keeper (συν τα Secret levels).

(ΣΣ: Οφείλω να ζητήσω συγνώμη από τους αναγνώστες για το λάθος που έκανα στο review του παιχνιδιού, όπου αναφέρω ότι δεν υπάρχει SVGA mode. Οπως με όλα τα παιχνίδια της Bullfrog, μπορείτε να αλλάξετε αναλύσεις με το ALT+R, αν και η SVGA ανάλυση του Dungeon Keeper είναι για πολύ δυνατά μηχανήματα).

ΔΩΜΑΤΙΑ

Dungeon Heart:



Πραγματικά η "καρδιά" του Dungeon σας, αφού αν τη χάσετε, χάνετε και το παιχνίδι. Προστατέψτε την πάσει θυσία, είτε με παγίδες και πόρτες, είτε με Guard Posts και μερικά δυνατά πλάσματα. Η ζημιά που γίνεται στο Heart δεν είναι αντιστρέψιμη, οπότε καλύτερα να μην το διακινδυνέψετε. Το ίδιο πράγμα όμως ισχύει και για τους εχθρούς σας, οπότε μπορείτε εύκολα να κερδίσετε κάποιον πολύ δυνατό αντίπαλο αν κάνετε μερικές ξαφνικές επιθέσεις στο Heart του δικού του Dungeon. Τέλος, εδώ είναι το σημείο που έρχονται όλα τα πλάσματα (δικά σας ή και του αντιπάλου) εάν κάνετε τα spells Hold Audience και Armagedon.

Treasure Room:

Χρησιμοποιείται για να φυλάσσει τα χρήματά σας. Αν δεν έχετε αρκετά μεγάλο Treasure Room, δεν μπορεί-



τε να αποθηκεύσετε μεγάλες ποσότητες χρυσού, με άμεσο επακόλουθο τις περιορισμένες δυνατότητες ελιγμού σας (νέα δωμάτια, training, spells κ.α). Δεν επηρεάζει σημαντικά τα άλλα δωμάτια ή πλάσματα, αλλά ένα μεγάλο Treasure Room είναι σχεδόν πάντα απαραίτητο. Εκτός όλων των άλλων, όσο μεγαλύτερο είναι το Treasure Room τόσο δυνατότερα πλάσματα θα έρχονται στο Dungeon σας.

Lair:

Εδώ είναι που έρχονται τα διάφορα πλάσματα του dungeon σας για να φτιάξουν τη φωλιά τους και για να ξεκουραστούν. Απολύτως απαραίτητο, αφού χωρίς



Lair δεν μπορείτε να προσελκύσετε καινούρια και δυνατότερα πλάσματα. Επίσης καλό θα ήταν να είναι πάντα αρκετά μεγαλύτερο από τις ανάγκες σας, αφού αν κάποιο πλάσμα δεν βρει χώρο για τη φωλιά του, αρχίζει και εκνευρίζεται. Από το πέμπτο level και μετά, το Lair δεν θα πρέπει να είναι μικρότερο από 25-30 τετράγωνα, αφού μόνο έτσι μπορείτε να προσελκύσετε Bile Demons, Mistressess, Warlocks και τα υπόλοιπα δυνατότερα πλάσματα.

Hatchery:

Εξ ίσου απαραίτητο με το Lair, αφού εδώ έρχονται τα διάφορα πλάσματα για να τραφούν (και δεν χρειάζεται να σας πω τι γίνεται αν αρχίσουν να πεινάνε επειδή δεν υπάρχει Hatchery). Δεν είναι απαραίτητο να είναι πολύ μεγάλο, αλλά φροντίστε να είναι πάντα τετράγωνης μορφής (έτσι ώστε να μεγιστοποιείται η αποτελεσματικότητά του). Ενα μέγεθος μεταξύ 4X4 και 6X6 συνήθως είναι αρκετό, αν και ένα μεγαλύτε-



ρο μέγεθος δεν θα πείραζε καθόλου.

Training Room:

Αυτό το δωμάτιο δεν είναι αναγκαίο, αλλά δεν παύει να είναι τρομερά χρήσιμο, ειδικά αν θέλετε να προχωρήσετε παρακάτω. Εδώ έρχονται τα πλάσματα για να εκπαιδευτούν, έτσι ώστε να ανέβουν levels και να γίνουν πιο δυνατά. Είναι απολύτως απαραίτητο να είναι τετραγωνικής μορφής, αφού μόνο έτσι προκύπτουν νέες θέσεις εκπαίδευσης. Θα πρέπει επίσης να έχετε αρκετό χρυσό για να πληρώνετε την εκπαίδευση των διαφόρων πλασμάτων.



Library:

Απολύτως απαραίτητο δωμάτιο, αφού μέσα από αυτό θα βρείτε νέα δωμάτια και νέα spells. Το μέγεθός του μεταβάλλεται από level σε level, αφού κάθε φορά θα έχετε και περισσότερα spells να βρείτε και να "αποθηκεύσετε". Τα πλάσματα που αποδίδουν καλύτερα στο







Library είναι οι Warlocks και οι Dragons, χωρίς φυσικά να εξαιρούνται και τα υπόλοιπα πλάσματα. Εδώ επίσης θα αποθηκεύουν τα Imps σας τα διάφορα Power-Ups που θα βρίσκετε σε κάθε level.

Bridge:

Αυτό δεν είναι ακριβώς δωμάτιο, αλλά είναι απολύτως απαραίτητο σε πάρα πολλά levels, στα οποία υπάρχει lava ή νερό μεταξύ των διαφόρων "νησιών" που αποτελούν το level. Δεν μπορείτε να συνεχίσετε να "κατακτάτε" τα εδάφη του αντιπάλου σας αν μεταξύ των δικών σας εδαφών και του εχθρού υπάρχει νερό ή lava. Θα πρέπει οπωσδήποτε να ενώσετε τα δύο τμήματα με κάποια γέφυρα. Προσοχή: αν τα αντίπαλα Imps καταλάβουν τη γέφυρά σας, τότε αποκτά και ο εχθρός πρόσβαση στα δικά σας εδάφη.



Guard Post:

Χρησιμοποιείται για τρεις κυρίως λόγους: 1) για αυτόν για τον οποίο σχεδιάστηκε, δηλαδή για να τοποθετήσετε μερικά πλάσματα επάνω του για να φυλάνε κάποια περιοχή, που είναι σχεδόν πάντα άχρηστο, 2) για να καθυστερείτε τους εχθρούς σας από το να καταλάβουν κάποια γέφυρα (αρκετά χρήσιμο), και 3) για να καταστρέφετε τα Boulder Traps που μπορεί να αποβούν καταστροφικά για τα πλάσματά σας (βάζοντας μερικά Guard Posts μπροστά από ένα Boulder το καταστρέφετε).

WorkShop:

Εδώ τα διάφορα "εργατικά" πλάσματα (Orcs, Dragons και Bile Demons) θα κατασκευάσουν Traps και Πόρτες. Το μέγεθος του δωματίου καθορίζει τόσο ποια είδη Traps και Doors μπορείτε να κατασκευάσετε, όσο και το πόσα από αυτά μπορείτε να αποθηκεύσετε. Το μέγεθος καθορίζει επίσης το πόσα Trolls και Orcs θα έρθουν στο Dungeon σας. Ενα minimum μέγεθος 5X5 είναι σχεδόν πάντα απαραίτητο, ενώ μπορεί να χρειαστεί να κατασκευάσετε και WorkShops 50-60 τετραγώνων. Εδώ τέλος θα αποθηκεύουν τα Imps σας τις διάφορες παγίδες που βρίσκετε σκόρπιες μέσα σε κάθε level.



Prison:

Οπως είναι προφανές, χρησιμεύει στο να φυλακίζετε τα εχθρικά πλάσματα που πιάνετε, αλλά και τα δικά σας, σε περίπτωση που θέλετε να τα συνετίσετε ή να τα κάνετε να δουλεύουν πιο γρήγορα. Για να φυλακίσετε εχθρικά πλάσματα θα πρέπει πρώτα να κατασκευάσετε ένα Prison, και μετά να ενεργοποιήσετε το Imprison εικονίδιο στο πρώτο menu του Control Panel στα αριστερά της οθόνης. Τα πλάσματα που φυλακίζετε έχουν μια πιθανότητα να πεθάνουν και να αναστηθούν ως Ghosts, Skeletons ή Vampires στη δική



σας πλευρά (ανάλογα με το ποια δωμάτια έχετε ακόμα). Μπορείτε ακόμα να φυλακίσετε κάποιο δικό σας πλάσμα, έτσι ώστε να το συνετίσετε (αν αρχίσει τα "παλαβά" του), ή για να αναγκάσετε τα υπόλοιπα πλάσματα του είδους του να εργάζονται σκληρότερα.

Torture Chamber:

Αναγκαίο αν θέλετε να προσκαλέσετε Mistressess στο dungeon σας, αλλά και για να κάνετε τα αντίπαλα φυλακισμένα πλάσματα να αλλαξοπιστήσουν. Με το να υποβάλετε κάποιο εχθρικό πλάσμα σε βασανιστήρια, έχετε τρεις πιθανότητες: 1) να το πάρετε με το μέρος σας, 2) να σας αποκαλύψει μέρος του αντιπάλου dungeon, και 3) να πεθάνει και να αναστηθεί ως Ghost, Skeleton ή Vampire με το μέρος σας. Επίσης μπορείτε να βάλετε κάποιο δικό σας πλάσμα στο Torture Chamber, για τους ίδιους λόγους με το Prison.



Barracks:

Σχεδόν άχρηστο δωμάτιο, στο οποίο μπορείτε να βάλετε κάποια πλάσματα τα οποία θέλετε να ενώσετε σε μια ομάδα. Μετά κάνοντας Possess σε ένα από αυτά και πηγαίνοντας οπουδήποτε, τα υπόλοιπα πλάσματα της ομάδας σας ακολουθούν και πολεμούν μαζί σας. Σχεδόν πάντα το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να φτιάξετε ένα Barracks 3X3 απλώς για να υπάρχει και να μην προχωρήσετε άλλο.

Temple:

Πολύ χρήσιμο δωμάτιο, ειδικά για τα τελευταία levels. Το Temple είναι ένα δωμάτιο με πολλαπλές χρήσεις, αφού: 1) επιτρέπει στα διάφορα πλάσματα να μειώνουν το επίπεδο θυμού τους (Anger), 2) ρίχνοντας στις "όχθες" του Temple κάποιο "άρρωστο" πλάσμα (από αντίπαλο spell όπως Chicken ή Disease) το γιατρεύετε αμέσως, και 3) σας επιτρέπει να κάνετε θυσίες, οι οποίες μπορούν να σας αποφέρουν μεγάλα κέρδη (μείωση του κόστους των Imps, κάποιο Horned Reaper, άμεση Ερεύνα, νέα πλάσματα κ.α). Το μέγεθος είναι πολύ σημαντικό, και ειδικά στα τελευταία levels (ακόμα περισσότερο αν έχετε Horned Reapers) το Temple θα πρέπει να ξεπερνά τα 60-70 τετράγωνα!





Graveyard:

Χρήσιμο δωμάτιο για να μην πηγαίνουν χαμένοι οι νεκροί σας. Οταν τα Imps φέρουν οκτώ (8) νεκρά πλάσματά σας στο Graveyard, υπάρχει μια μεγάλη πιθανότητα να δημιουργηθεί ένα Vampire, το οποίο όταν





ανέβει μερικά levels είναι σχεδόν ανίκητο (αλλά όχι και τόσο καλός μαχητής). Ακόμα έχετε μια μικρή πιθανότητα να προσελκύσετε ένα Vampire μέσω κάποιου Portal.

Scavenger Room:

Αρκετά χρήσιμο δωμάτιο, το οποίο όμως θα χρειαστείτε το πολύ σε 3-4 levels. Τοποθετώντας κάποιο πλάσμα μέσα στο δωμάτιο, αυξάνετε τις πιθανότητες να προσελκύσετε ένα παρόμοιο πλάσμα μέσω κάποιου Portal. Ακόμα υπάρχει μια πιθανότητα να προσελκύσετε κάποιο παρόμοιο πλάσμα που ανήκει σε αντίπαλο Dungeon Keeper, αν και αυτό δεν πρόκειται να συμβεί πολύ συχνά. Πάντως η τοποθέτηση ενός Vampire σε ένα Scavenger Room αυξάνει συνολικά την πιθανότητα προσέλκυσης οποιουδήποτε πλάσματος μέσω κάποιου Portal. Το μέγεθος του δωματίου πρέπει πάντα να είναι πολλαπλάσιο του 3 (δηλαδή 3Χ3, 3Χ6, 6Χ6 κ.ο.κ).



SPELLS

Possess:

Μέσω αυτού του spell μπορείτε να καταλάβετε κάποιο πλάσμα, και να μεταφερθείτε πλέον σε μια indoors έκδοση του Magic Carpet. Απολύτως αναγκαίο για μερικά levels (όπως π.χ για το πρώτο Secret Level), και συνολικά αρκετά διασκεδαστικό.

Create Imp:

Μέσω αυτού του spell μπορείτε να δημιουργήσετε καινούρια imps, τα οποία φυσικά σας είναι απολύτως απαραίτητα για να νικήσετε. Κάθε επόμενο imp κοστίζει περισσότερο χρυσό, οπότε προσοχή! Με ένα μικρό trick όμως με το Temple θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε όσα Imps θέλετε σχεδόν τζάμπα!

Evil Eye:

Σας επιτρέπει να ρίξετε μια κρυφή ματιά σε οποιοδήποτε μέρος του χάρτη. Οσο πιο δυνατό είναι το spell, τόσο μεγαλύτερη περιοχή θα δείτε (και για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα). Δουλεύει πολύ καλά με τα Disease και Cave-In.

Heal:

Ενα spell που χρησιμεύει -προφανώς- για να γιατρεύετε τα πλάσματά σας. Η καλύτερη χρήση του είναι όταν έχετε μπροστά σας τη διάταξη των πλασμάτων που παίρνουν μέρος σε μια μάχη (με αριστερό click στο drop-down εικονίδιο με το σπαθί), αφού κάνοντας click με αυτό το spell στα εικονίδια των πλασμάτων σας τα γιατρεύετε αυτόματα, χωρίς μάλιστα να τα καθυστερείτε. Προσοχή χρειάζεται το γεγονός ότι στα τελευταία levels θα πρέπει να κάνετε power-up του spell, αφού τα πολύ δυνατά creatures χρειάζονται αντίστοιχα πολύ δυνατά Heals.

Call To Arms:

Κατά το manual, αυτό το spell καλεί όλα τα πλάσματά σας στο σημείο όπου τοποθετείτε τη σημαία του spell, έτσι ώστε να έχετε άμεση ανταπόκριση από όλα τα πλάσματα. Πρακτικά όμως είναι σχεδόν άχρηστο, αφού το ίδιο πράγμα -και πολύ πιο γρήγορα- μπορείτε να το κάνετε μόνος σας, παίρνοντας τα πλάσματα με το mouse και ρίχνοντάς τα εκεί που θέλετε. Το Call To Arms θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για μια συγκεκριμένη τακτική τελειώματος όλων των levels (βρίσκοντας το αντίπαλο Dungeon Heart και κάνοντας το Call To Arms ακριβώς μπροστά του), αλλά συνήθως κανένα πλάσμα δεν καταφέρνει να φτάσει στον προορισμό του (εκτός και αν έχετε πολλά και δυνατά πλάσματα, οπότε δεν χρειάζεστε καν



την παραπάνω τακτική).

Speed Monster:

Αρκετά χρήσιμο spell, το οποίο επιταχύνει το πλάσμα στο οποίο το κάνετε για κάποιο χρονικό διάστημα. Κατά τη διάρκεια του spell το πλάσμα πολεμάει γρηγορότερα, δουλεύει γρηγορότερα, και γενικώς κάνει τα πάντα πιο γρήγορα. Δυστυχώς όμως μόνο ένα πλήρως Powered-Up Speed Monster διαρκεί για κάποιο σεβαστό χρονικό διάστημα.

Protect Monster:

Προστατεύει το πλάσμα στο οποίο κάνατε το spell, μειώνοντας το Damage που δέχεται από αντιπάλους, παγίδες, αντίπαλα spells κ.α. Ενα πλήρως Powered-Up Protect είναι και δυνατό και διαρκεί ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα.

Conceal Monster:

Αρκετά χρήσιμο spell, ειδικά σε levels όπου ο αντίπαλος είναι πολύ πιο δυνατός από εσάς. Κρύβει εντελώς το πλάσμα στο οποίο κάνετε το spell, μέχρι να λήξει η διάρκειά του ή μέχρι το πλάσμα να επιτεθεί σε κάποιον αντίπαλο. Μια καλή τακτική που συνδυάζει τα Conceal, Protect, Speed και Heal Monster είναι αυτή που κάνετε όλα αυτά τα spells σε ένα αρκετά δυνατό πλάσμα (π.χ Horned Reaper) και το στέλνετε στο αντίπαλο Dungeon Heart. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάποιο πολύ γρήγορο πλάσμα σας, έτσι ώστε να μπορέσετε να ανακαλύψετε τη δομή του αντιπάλου Dungeon χωρίς να σας "πάρουν μυρωδιά"!

Lightning:

Οπως λέει και το όνομά του, πρόκειται για το γνωστό spell που είχατε και στα Magic Carpet αλλά και σε τόσα άλλα RPG παιχνίδια. Οσο πιο δυνατό είναι, τόσο μεγαλύτερη ζημιά κάνει, ενώ χτυπάει ταυτόχρονα και μεγαλύτερη περιοχή. Πολύ χρήσιμο όταν θέλετε να αποδυναμώσετε συγκεκριμένους αντιπάλους χωρίς να χτυπήσετε τα δικά σας πλάσματα, αλλά γενικώς σχετικά άχρηστο αφού δεν είναι τόσο δυνατό όσο θα έπρεπε.

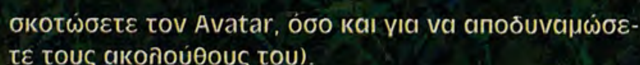
Must Obey:

Πολύ δυνατό, χρήσιμο αλλά και ακριβό spell. Μόλις το ενεργοποιήσετε, όλα τα πλάσματα σχεδόν διπλασιάζουν τον ρυθμό με τον οποίο δουλεύουν, πολεμούν, εργάζονται, ερευνούν κ.ο.κ. Δεν θα το έχετε σε πολλά levels, αλλά όταν το έχετε είναι πραγματικά ανεκτίμητο και πανίσχυρο.

Cave-In:

Ισως το πιο χρήσιμο και δυνατό spell που έχετε. Προκαλεί μια πανίσχυρη κατολίσθηση, η οποία είναι πιο δυνατή και διαρκεί περισσότερο όσο πιο δυνατό είναι το spell. Απολύτως απαραίτητο σε 1-2 secret levels, καθώς επίσης και για το τελευταίο level (τόσο για να

ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΠΑΓΙΔΕΣ ΣΤΟΧΟΙ ΓΡΙΦΟΙ BONUS ΖΩΕΣ ΟΠΛΑ ΧΑΡΤΕΣ



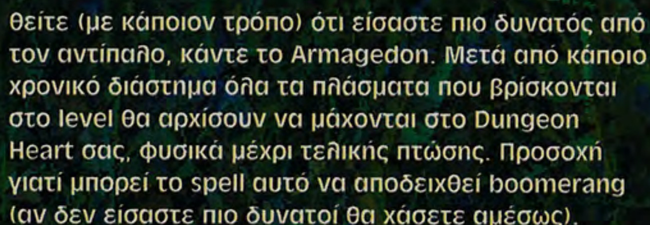
σκοτώσετε τον Avatar, όσο και για να αποδυναμώσετε τους ακολούθους του).

Hold Audience:
Σχετικά άχρηστο spell, εκτός της περίπτωσης που αντιμετωπίζετε κάποια full scale επίθεση από τον εχθρό. Κάνοντας αυτό το spell όλα τα πλάσματά σας τηλεμεταφέρονται αυτομάτως στο Dungeon Heart σας, έτοιμα να το υπερασπιστούν.

Chicken:
Μετατρέπει το πλάσμα που σημαδεύετε σε κοτόπουλο, αφαιρώντας του τη δυνατότητα επίθεσης. *Προσοχή:* δεν του αφαιρεί τα Hit Points και την αντοχή του, οπότε το πλάσμα εξακολουθεί να είναι αρκετά δύσκολο να σκοτωθεί, αλλά από την άλλη τα δικά σας πλάσματα μπορούν να επιτεθούν ανενόχλητα. Εάν κάποιο από τα δικά σας πλάσματα γίνει κοτόπουλο, ΜΗΝ το αφήσετε μόνο του (γιατί θα πάει στο Hatchery). Πρέπει να το πιάσετε και να το αφήσετε στις όχθες του Temple για να το γιατρέψετε.

Disease:
Αρκετά δυνατό spell, αρκεί να το χρησιμοποιήσετε σωστά. Οχι μόνο σκοτώνει αργά το πλάσμα στο οποίο κάνατε το spell, αλλά έχει μια μεγάλη πιθανότητα να μεταφερθεί και στα υπόλοιπα πλάσματα του εχθρικού dungeon. Δουλεύει πολύ καλά με το Evil Eye, αφού μπορείτε να κάνετε μεγάλη ζημιά στον αντίπαλο προτού καν τον συναντήσετε.

Armagedon:
Αφού βεβαιω-



θείτε (με κάποιον τρόπο) ότι είσαστε πιο δυνατός από τον αντίπαλο, κάντε το Armagedon. Μετά από κάποιο χρονικό διάστημα όλα τα πλάσματα που βρίσκονται στο level θα αρχίσουν να μάχονται στο Dungeon Heart σας, φυσικά μέχρι τελικής πτώσης. Προσοχή γιατί μπορεί το spell αυτό να αποδειχθεί boomerang (αν δεν είσαστε πιο δυνατοί θα χάσετε αμέσως).

Destroy Walls:
Καταστρέφει τα αντίπαλα Fortified Walls, μετατρέποντάς τα σε απλά τοιχώματα τα οποία μπορείτε να σκάψετε. Αυτό το spell είναι ο μοναδικός τρόπος για να μπείτε σε συγκεκριμένα σημεία σε αρκετά levels, καθώς επίσης και να τελειώσετε ένα secret level. Προσοχή: αν αργήσετε να σκάψετε, ο αντίπαλος σίγουρα θα στείλει κάποιο imp να ξαναενισχύσει το Wall που αποδυναμώσατε.

ΠΛΑΣΜΑΤΑ

Imps:
Τα πλάσματα που κάνουν τα πάντα μέσα στο dungeon σας. Οσο υψηλότερο level είναι, τόσο πιο γρήγορα και αποτελεσματικά δουλεύουν. Φροντίστε πάντα να έχετε αρκετά imps, καθώς επίσης και να τους δίνετε πάντα σωστές οδηγίες (πιάνοντάς τα και αφήνοντάς τα στα κατάλληλα σημεία). Μπορείτε ακόμα να εκπαιδεύσετε κάποια imps, έτσι ώστε να τα χρησιμοποιήσετε αργότερα.

Flies, Spiders, Bugs:
Αρκετά αδύνατα πλάσματα, τα οποία χρησιμεύουν μόνο για τα πρώτα levels. Ενα Fly μπορεί να αποδειχθεί όμως πολύτιμο για να ανακαλύψετε ένα μεγάλο μέρος κάθε χάρτη, αφού αφήνοντάς το μόνο του θα αρχίσει να "κόβει" βόλτες μέσα στο level. Στα τελευταία επίπεδα όμως αυτά τα πλάσματα είναι χρήσιμα μόνο για θυσίες στο Temple (π.χ 2 Flies σας δίνουν αμέσως το 100% του δωματίου ή του spell που ερευνάτε εκείνη τη στιγμή). Προσοχή: τα Flies και τα Spiders είναι φυσικοί εχθροί, οπότε μην τα αφήνετε ποτέ μόνα τους (να τα έχετε πάντα στο Training Room).

Trolls:
Χρήσιμα για να δουλεύουν στο WorkShop, καθώς επίσης και για να καλέσετε ένα Horned Reaper. Μην τα ρίξετε στη μάχη, γιατί θα πεθάνουν σχεδόν αυτοστιγμεί.

Demon Spawns:
Σχετικά αδύνατα πλάσματα, τα οποία όμως δυναμώνουν με το καιρό, και μπορεί να καταλήξουν ακόμα και Dragons (όταν ξεπεράσουν και το δέκατο level). Μερικά από δαύτα μαζί κάνουν μια αρκετά καλή ομάδα.

Orcs:
Αρκετά δυνατοί πολεμιστές, αλλά έχουν εξαιρετικά χαμηλό Fear Threshold. Αυτό σημαίνει ότι θα την "κοπανίσουν" αμέσως μόλις τα βρούνε σκούρα. Ρίχτε τα στη μάχη μόνο αν είναι πολύ πιο δυνατά από τους αντιπάλους.



Bile Demons:
Πολύ δυνατοί πολεμιστές, με πολύ καλά και... ευωδιαστά όπλα! Προσοχή γιατί τα "όπλα" τους χτυπούν και τα δικά σας πλάσματα. Είναι επίσης πολύ καλοί εργάτες για το WorkShop, αλλά δυστυχώς καταλαμβάνουν πολύ χώρο στο Lair. Δουλεύουν πολύ καλά σε ομάδες που αποτελούνται αποκλειστικά από Bile Demons, ενώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να απενεργοποιήσουν Gas Traps (αφού είναι απρόσβλητοι).

Warlocks:
Ισως οι καλύτεροι μαχητές εξ αποστάσεως, οι Warlocks αποκτούν όλο και πιο δυνατά spells όσο ανεβαίνουν levels. Προσοχή χρειάζεται το γεγονός ότι αν είναι πάνω από το 5 level μπορεί να εκνευριστούν πολύ γρήγορα. Είναι οι καλύτεροι Ερευνητές για το Library, ενώ με εκπαίδευση γίνονται τρομεροί μαχητές (αν και είναι αρκετά αδύνατοι στη μάχη σώμα-με-σώμα).

Mistress:
Η σαδίστρια του παιχνιδιού, η Mistress έρχεται μόνο αν έχετε φτιάξει Torture Chamber. Πολύ γρήγορη και αρκετά δυνατή μόλις ξεπεράσει το 4 level, μια ομάδα από Mistressess μπορεί να σκοτώσει σχεδόν οποιονδήποτε αντίπαλο. Προσοχή χρειάζεται η Mistress μόλις φτάσει στο 10 level, αφού εκεί χάνει συνεχώς ενέργεια (αλλά είναι εκπληκτικά δυνατή).

Dragons: Καλοί Ερευνητές, πολύ σκληρά πλάσματα και αρκετά καλοί πολεμιστές. Χάνουν πολύ δύσκολα, ενώ στα μεγάλα levels (7 με 10) έχουν πολύ δυνατά επιθετικά spells. Είναι όμως πολύ αργοί, αφού ένας Dragon 10 level μπορεί να σκοτωθεί από μια Mistress 2-3 level! Οταν όμως δουλεύουν σε ομάδες και αποκλείσουν τον αντίπαλο, είναι σχεδόν ανίκητοι.

Skeletons, Ghosts:
Ερχονται στο παιχνίδι όταν κάποιος φυλακισμένος ή κάποιο πλάσμα από το Torture Chamber πεθάνει. Οι Skeletons είναι αρκετά καλοί πολεμιστές σε μάχη σώμα-με-σώμα, ενώ τα Ghosts μπορούν τόσο να πετάνε όσο και να περνάνε μέσα από πόρτες και παγίδες. Γενικώς όμως δεν είναι πλάσματα τα οποία μπορείτε να εμπιστευτείτε με την τύχη του Dungeon σας.

Vampires:
Φυσικοί εχθροί των Warlocks, είναι πλάσματα πολύ δυνατά (ειδικά στο 10 level), που δύσκολα μπορούν να σκοτωθούν (ακόμα και αν "σκοτωθούν", ανασταίνονται στο Lair με -1 level). Προέρχονται από το Graveyard, και δουλεύουν πολύ καλά μέσα από το Scavenger Room. Αν έχετε να αντιμετωπίσετε ένα πολύ δυνατό Vampire, φροντίστε να έχετε μερικούς δυνατούς Warlocks και ρίξτε ταυτόχρονα πολλά πλάσματα στη μάχη.

Horned Reaper:
ΤΟ πλάσμα. Εξαιρετικά δυνατό, πολύ γρήγορο, αλλά δυστυχώς με πολύ χαμηλό Anger Threshold (εκνευρίζεται εκπληκτικά εύκολα). Αν τον κρατήσετε όμως



ευτυχισμένο, ένας Horned Reaper είναι ένα ανεκτίμητο βοήθημα σε κάθε level. Είναι το μοναδικό πλάσμα που μεγαλώνει (κυριολεκτικά, αφού το βλέπετε και στην οθόνη) όσο ανεβαίνει levels, και ένας Horned Reaper στο 10 level μπορεί να καθαρίσει ένα ολόκληρο αντίπαλο Dungeon σχεδόν μόνος του (το έχω κάνει αρκετές φορές!). Για να καλέσετε έναν Horned Reaper θα πρέπει να φτιάξετε ένα Temple και να θυσιάσετε ένα Troll, ένα Bile Demon και μια Mistress. Το level του Horned Reaper που θα παρουσιαστεί εξαρτάται από το level των πλασμάτων που θυσιάσατε. Αν δεν μπορείτε να κρατήσετε ευτυχισμένο έναν Horned Reaper, θα πρέπει να του φτιάξετε ένα δικό του "διαμέρισμα", με Lair, Hatchery, Treasure Room και Training Room, και να τον αποκλείσετε με μια πόρτα την οποία θα κλειδώσετε.

Υπάρχουν ακόμα πολλά πλάσματα στο παιχνίδι, τόσο δικά σας όσο και των αντιπάλων. Μερικά από αυτά θα μπορέσετε να τα πάρετε με το μέρος σας αν τα φυλακίσετε και τα βασανίσετε. Αν μάλιστα μπορέσετε να "μεταπείσετε" έναν αντίπαλο Lord, τότε θα έχετε αποκτήσει ένα πολύ δυνατό όπλο, αφού ένας Lord 10 level χάνει μόνο από έναν αντίστοιχο Horned Reaper ή τον Avatar. Φροντίστε να έχετε πάντα τα εχθρικά πλάσματα (Flies-Spiders, Warlocks-Vampires κ.α) είτε σε ξεχωριστά δωμάτια είτε σε Training Room.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ - ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ

-Θυσιάστε στο Temple ένα Troll, μια Mistress και ένα Bile Demon για να πάρετε έναν Horned Reaper. Πολύ δυνατό πλάσμα, το οποίο μπορεί να αποδειχθεί εξαιρετικά πολύτιμο στα χέρια ενός καλού Dungeon Keeper. Προσοχή γιατί εκνευρίζεται τρομερά εύκολα.

-Φροντίστε να φτιάχνετε πάντα τετραγωνικής μορφής δωμάτια, αφού έτσι μεγιστοποιείται η αποτελεσματικότητά τους. Φροντίστε επίσης να έχετε ένα αρκετά καλό σύστημα επικοινωνίας μεταξύ των δωματίων (έτσι ώστε να μην καθυστερείτε τα πλάσματά σας), αλλά όχι τόσο "ανοιχτό" ώστε να μπορούν εύκολα οι αντίπαλοι να φτάσουν στο Dungeon Heart σας.

-Ρυθμίστε έτσι τη διάταξη των δωματίων σας ώστε τα Lair, Training Room, Hatchery, αλλά και ένα μικρό Treasure Room να είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά, ώστε να μην καθυστερείτε την εκπαίδευση των πλασμάτων σας.

-Οι πόρτες είναι πολύ χρήσιμες τόσο για να καθυστερούν τους αντιπάλους ή για να αποκλείουν περιοχές του Dungeon, όσο και για τη δημιουργία μερικών πολύ δυνατών παγίδων. Το πιο απλό παράδειγμα είναι η τοποθέτηση ενός Gas Trap ακριβώς μπροστά από μια πόρτα, ενώ η πιο αποτελεσματική παγίδα περιλαμβάνει ένα Gas Trap μπροστά από την πόρτα και ένα Boulder Trap πίσω ακριβώς από την πόρτα! (εφ' όσον η πόρτα βρίσκεται στο τέλος ενός διαδρόμου) Δεν χρειάζεται να σας πω ότι μια τέτοια παγίδα θα σκοτώσει όλους τους εχθρούς που βρίσκονται στο δρόμο του Boulder.

-Φροντίστε να έχετε τα Word of Power Traps σε ανοιχτούς χώρους (τουλάχιστον 3X3), γιατί αλλιώς μειώνετε τη δύναμή τους.

-Το να έχετε μερικές πόρτες διαθέσιμες είναι πάντα χρήσιμο, αφού έτσι μπορείτε να απομονώσετε μια εχθρική ομάδα και να τους "ταράξετε" στα Cave-Ins και στα Lightnings.

-Φροντίστε να ρίχνετε τα Dragons και τους Warlocks πρώτα στο Library ώστε να βρείτε πολύ γρήγορα τα δωμάτια και τα spells, και μετά ρίξτε τους στο Training Room, έτσι ώστε να δυναμώσουν.

-Το Prison όχι μόνο μπορεί να σας δώσει πληροφορίες και καινούρια πλάσματα, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάλλιστα για να εκπαιδεύσετε τα πλάσματά σας. Φτιάξτε ένα μικρό δωμάτιο με μια πόρτα και κλειδώστε την. Πάρτε όλους τους φυλακισμένους και ρίξτε τους εκεί μέσα. Μετά ρίξτε μέσα το πλάσμα ή τα πλάσματα που θέλετε να εκπαιδεύσετε. Το δικό σας πλάσμα θα νικήσει πολύ εύκολα (αφού όλα τα φυλακισμένα πλάσματα έχουν ελάχιστη ενέργεια), ενώ θα πάρει και τα Experience points της μάχης (τα οποία είναι πολύ περισσότερα από αυτά που θα έπαιρνε στο Training Room). Ξαναπάρτε τα εχθρικά πλάσματα στη φυλακή και επαναλάβετε όσο θέλετε. Εάν κάποιο από τα εχθρικά φυλακισμένα πλάσματα έχει πολύ λίγη ενέργεια, κάντε του ένα μικρό Heal!

-Προσέξτε πολύ που και πως τοποθετείτε τις γέφυρες. Αν μια δική σας γέφυρα σας δίνει πρόσβαση στο αντίπαλο Dungeon, τότε αν τη χάσετε αμέσως αποκτά ο αντίπαλος πρόσβαση στο δικό σας Dungeon. Προσπαθήστε να προσθαφαιρείτε κομμάτια μιας γέφυρας έτσι ώστε να μην μπορεί κάποιο εχθρικό imp να ανέβει επάνω της.

-Αν θέλετε οπωσδήποτε να χρησιμοποιήσετε Guard Posts, τοποθετήστε επάνω τους μερικούς Warlocks ή 1-2 Mistressess, αφού αυτοί έχουν τα καλύτερα long-range επιθετικά spells.

-Αφού καλέσετε έναν Horned Reaper θυσιάζοντας Troll, Bile Demon και Mistress, φτιάξτε του το δικό

του "διαμέρισμα". Αν όμως εκνευριστεί, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι είτε να τον κλειδώσετε εκεί μέσα είτε να τον έχετε συνεχώς "στο χέρι", αφήνοντάς τον πάντα ακριβώς επάνω στους εχθρούς. Μην τον αφήνετε μαζί με άλλα δικά σας πλάσματα, γιατί ο Horny σκοτώνει αδιάκριτα!

-Μια καλή τακτική για το ξεκίνημα κάθε level είναι να μην φτιάχνετε Treasure Room κατευθείαν, αλλά πρώτα να μαρκάρετε το χρυσό και να αφήνετε τα Imps να το σκάψουν, και μετά να φτιάχνετε το Treasure Room ακριβώς επάνω από το χρυσάφι που έχουν αφήσει πίσω τους. Ετσι γλιτώνετε πολύτιμο χρόνο.

-Αν ξέρετε (με κάποιον τρόπο) ότι στο συγκεκριμένο level θα δεχτείτε επίθεση πριν προλάβετε να φτάσετε στον αντίπαλο, προσπαθήστε να φτιάξετε το Dungeon σας με τη λογική "τι θα γίνει αν μου επιτεθούν;" και όχι με τη λογική "ποιο είναι το καλύτερο Dungeon για μένα;". Ετσι θα μπορέσετε να κρατήσετε άμυνα πολύ καλύτερα. Φροντίστε επίσης να κάνετε Fortify όλες τις καινούριες περιοχές και διαδρόμους που ανοίγετε.

-ΜΗΝ αφήνετε ποτέ τους ημιλιπόθυμους αντιπάλους για πολύ ώρα πριν τους μαζέψετε, γιατί θα σηκωθούν και θα προσπαθήσουν να κάνουν μια τελευταία επίθεση. Ρίξτε μερικά imps από πάνω τους, έτσι ώστε να τους μαζέψετε αμέσως. Φροντίστε επίσης το Graveyard και το Prison να είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά στα σημεία που περιμένετε να γίνουν οι μεγάλες μάχες (π.χ κοντά σε περάσματα ή σε σημεία που θα πρέπει να φτιάξετε γέφυρες).

-Στα τελευταία levels δεν θα έχετε ούτε πολύ χρυσό ούτε -κατά συνέπεια- πολλά πλάσματα. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι φτιάξετε Prison και Torture Chamber αρκετά γρήγορα, και να κάνετε μικρές μάχες με λίγους αντιπάλους. Με αυτό το τρόπο θα πάρετε αρκετά εχθρικά πλάσματα με το μέρος σας.

-Οταν δεν μπορείτε με τίποτα να φτάσετε στο αντίπαλο Dungeon Heart, υπάρχουν δύο στρατηγικές που δουλεύουν αρκετά καλά. Η πρώτη είναι να κάνετε ένα Call To Arms ακριβώς μπροστά από το αντίπαλο Heart (αν δεν έχετε όμως αρκετά πλάσματα δεν πρόκειται να κερδίσετε τίποτα). Η δεύτερη (η οποία δουλεύει πάντα) είναι, εφ' όσον έχετε κάποιο πολύ δυνατό πλάσμα (π.χ Horned Reaper ή Lord), να του κάνετε Protect, Conceal, Heal και Speed Monster (όλα φυσικά πλήρως Powered-Up), να το κάνετε Possess και να το οδηγήσετε στο αντίπαλο Heart. Ρίξτε μερικές στο Heart και, μόλις σας βρουν τα εχθρικά πλάσματα, βγείτε "έξω" από το πλάσμα, πάρτε το με το χέρι, κάντε του ξανά Heal και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία μέχρι να καταστρέψετε το Heart (η ζημιά που κάνετε στο Heart είναι μη-αντιστρέψιμη).

ΚΑΙ ΤΩΡΑ...CHEAT

Αν ψάξετε στο directory \DATA του παιχνιδιού, θα δείτε το αρχείο CREATURE.TXT. Αυτό το αρχείο περιέχει όλα τα στατιστικά του παιχνιδιού. Υπάρχουν τόσο στοιχεία για όλα τα πλάσματα του παιχνιδιού, όσο και για όλα τα δωμάτια κ.α. Μερικές αλλαγές σε αυτό το αρχείο μπορεί να αποδειχθούν θαυματουργές. ΠΡΟΣΟΧΗ: οι αλλαγές αυτές θα ενεργοποιηθούν μόνο αν ξεκινήσετε καινούριο παιχνίδι, αφού τότε είναι που το παιχνίδι διαβάζει το αρχείο CREATURE.TXT.

Ξεκινάμε με τα πλάσματα. Μπορείτε να αλλάξετε το Power, Hit Points, Damage, Armour, Anger, Fear κ.ο.κ σε οποιοδήποτε πλάσμα θελήσετε, αρκεί να βρείτε τα αντίστοιχα νούμερα στο CREATURE_πλάσμα-που-θέλετε και να δώσετε οποιοδήποτε νούμερο (σε μερικά δεν μπορείτε να ξεπεράσετε το 255). Προσοχή όμως γιατί αν το κάνετε σε πλάσματα που θα έχουν και οι αντίπαλοι Keepers δεν θα έχετε κερδίσει τίποτα.

Αντίθετα, αν μειώσετε τα στατιστικά των Heroes ή αυξήσετε τα στατιστικά του Horned Reaper, τότε σίγουρα θα κερδίσετε πολλά. Το ίδιο θα συμβεί και αν αλλάξετε μερικά "τρελά" στατιστικά, όπως π.χ αν κάνετε τα Imps φοβερούς και τρομερούς μαχητές. Οι αντίπαλοι Keeper θα εξακολουθήσουν να μην στέλνουν τα Imps σε μάχες, αλλά δεν θα ισχύει το ίδιο και για σας.

Περνάμε στα δωμάτια. Το μόνο που έχετε να κάνετε εδώ είναι να μειώσετε όσο θέλετε το κόστος τοποθέτησης του κάθε είδους δωματίου (ΜΗΝ τα κάνετε 0 γιατί το παιχνίδι θα κολλήσει). Αν π.χ κάνετε το κόστος 10, τότε κάθε δωμάτιο θα σας κοστίζει 10 gold coins, ενώ η πώλησή του θα σας αποφέρει 5 gold coins. Επίσης φροντίστε να μην θέσετε το κόστος σε μονό ή πρώτο αριθμό (π.χ 3, 5, 7, 13 κ.ο.κ), γιατί το παιχνίδι θα κολλήσει.

Τέλος, αν νομίζετε ότι το παιχνίδι δεν έχει αρκετό χρυσό, τότε μπορείτε να αλλάξετε το ποσό που σας αποφέρει κάθε τετράγωνο χρυσού όταν το σκάβετε αλλάζοντας τον αριθμό στο GAME_GOLD_PER_BLOCK. Αν θέλετε να πειραματιστείτε ακόμα περισσότερο, μπορείτε να αλλάξετε και τα GAME_POT_OF_GOLD, GAME_PILE_GOLD_HOLDS κ.ο.κ.

Οι αντίπαλοί σας θα αντιμετωπίζουν το επιπλέον χρυσό σαν κάτι εξωγήινο, ενώ εσείς φυσικά θα πλουτίζετε μέσα σε μερικά λεπτά. Το μειονέκτημα αυτής της μεθόδου είναι ότι θα πρέπει να φτιάξετε πολύ μεγαλύτερα Treasure Rooms, εκτός και αν αλλάξετε τους επιπλέον αριθμούς που προανέφερα (οι οποίοι καθορίζουν πόσο χρυσό περιέχει κάθε σωρός στο Treasure Room).

Θα ακολουθήσει στο επόμενο τεύχος το δεύτερο και τελευταίο μέρος του οδηγού στρατηγικής, με αναλυτικές οδηγίες βήμα-βήμα, για όλα τα levels, τα οποία θα σας φέρουν στο κάστρο του Avatar έτσι ώστε να μπορέσετε να διεκδικήσετε την ολοκληρωτική νίκη.

(Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος)



του Δημήτρη "Powerbyte"Χρυσοχού

Commanche 3

Μερικά tips για το γνωστό combat simulator. Καθώς πετάτε πατήστε το r για radio και πληκτρολογήστε τα εξής:
bat9 για GPS hellfires • cat9 για επιδιόρθωση των ζημιών• dog9



για περισσότερα όπλα• cowz παγώνει τους αντιπάλους για 30 δευτερόλεπτα• ipig full όπλα και full πυρομαχικά• ratz γίνεστε αόρατος

Hexen II

Πατήστε το ' (δηλαδή το πλήκτρο που βρίσκεται πάνω από το Tab)για να εμφανιστεί η κονσόλα. Επειτα;
changelevel X αλλάζει σε οποιαδήποτε πίστα, όπου X ο αριθμός της πίστας• chase_active 1 γυρίζει την προοπτική σε τρίτο πρόσωπο• give 2 αποκτάτε το δεύτερο όπλο• give 3 αποκτάτε το τρίτο όπλο• give 4 αποκτάτε το τέταρτο όπλο• give h ### για όση ενέργεια θέλετε• god God mode• impulse 9 όλα τα όπλα• impulse 14 Sheep• impulse 23 Torch• impulse 25 Tome of Power• impulse 39 πετάτε• impulse 40 επόμενη πίστα• impulse 43 όλα τα όπλα,



τα bonuses και τα αντικείμενα• impulse 299 20 πυρομαχικά από κάθε όπλο• name X αλλάζει το όνομα σας• noclip δεν περνάτε μέσα από τα αντικείμενα sv_gravity ## αλλάζει τη βαρύτητα notarget γίνεστε αόρατοι/ορατοί• restart ξεκινά το level από την αρχή.

Motor Racer

Οταν ζητηθεί το όνομα σας, πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς. Το παιχνίδι θα κάνει beep και θα ξαναζητήσει το όνομα σας. Γράψτε τώρα το κανονικό.
cdnalsi για όλες τις πίστες• cesrever αντιστρέφει όλες τις πορείες• ctekcop αγάπη μου συρρίκνωσα την harley.

SimCopter

Μέσα στο παιχνίδι πατήστε CTRL, ALT και X για να εμφανιστεί το dialog box μέσα στο οποίο θα γράψετε τους παρακάτω κωδικούς:
Been there, done that, τελειώνει την πίστα εάν είστε σε career mode• Gas does grow on trees, γεμίζει το ντεπόζιτο με βενζίνη •Give me bucks or give me death: xxxxx, συμπληρώστε το xxxxx για χαρτζιλίκι• I love my helicopter, σας πάει πίσω στο ελικόπτερο σας εάν χαθήκατε.
Επίσης, στις πόλεις όπου υπάρχουν στρατιωτικές βάσεις, μπορείτε να βρείτε Apache. Βρείτε τη βάση και πάρτε ένα Apache γεμάτο με όπλα και πολεμοφόδια.



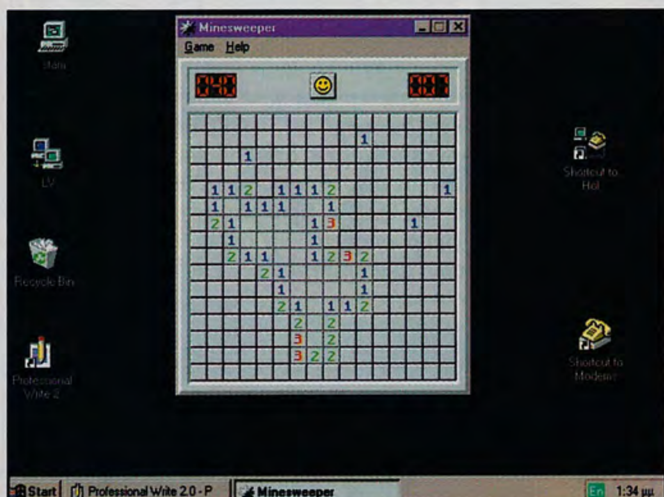


Interstate 76

Το παρακάτω tip λειτουργεί μόνο στις Trip αποστολές. Κρατήστε πατημένα τα CTRL και Shift και πληκτρολογήστε το "get down". Αυτό θα κάνει τους αντιπάλους να σας κυνηγήσουν σαν τρελοί. Εάν σας σκοτώσουν, αυτόματα θα μεταφερθείτε στην επόμενη πίστα. Προσοχή το CTRL και Shift να τα πατήσετε με το ένα χέρι!

Perfect Weapon

Πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς την ώρα που παίζετε και μετά πατήστε Enter.
Gmborg γίνεστε cyborg• gmgodm God mode• gmkill οι εχθροί σκοτώνονται εύκολα• gmnorm γίνεστε πάλι normal• gmpete αποκτήστε όλα τα powerups
Level Codes: dbdbbaba 1• addcaadc 2• acbabbcc 3• adddcacc 4 ddbdbbca 5• ccdbccda 6• aadbddac 7• caddcbcc 8• adaabadb 9 baddbbbc 10• abbdadda 11• dcadcaac 12•



Windows Minesweeper

Και τώρα ένα tip για το οποίο θα με ευχαριστούν όλοι όσοι δουλεύουν στο δημόσιο. Πώς θα σταματήσετε το ρολόι του Minesweeper;

1) Κρατήστε πατημένο το δεξί και αριστερό κουμπί του mouse και μετά το escape.
2) Κρατήστε πατημένο το δεξί κουμπί του mouse πάνω στην title bar. Μέσα στο directory των windows θα βρείτε ένα αρχείο που λέγεται winmine.ini. Διαβάστε το με ένα απλό text editor και αλλάξετε τα high scores όπως θέλετε.
Το παρακάτω tip λειτουργεί μόνο στα Windows 3.1 (όχι στα Win95). Πληκτρολογήστε το string "xyzzy Shift Enter". Αμέσως θα εμφανιστεί μια μικρή τελεία στην άνω αριστερή γωνία της οθόνης. Οπότε βρίσκεστε πάνω σε νάρκη η τελεία εξαφανίζεται.



Test Drive Off Road

Αντί για το όνομα σας στο hall of fame, πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς. cheat 1• cheat 2• cheat 3• cheat 4• cheat 5• και ciggies. Αυτά θα σας δώσουν όλα τα tracks, τέσσερα αυτοκίνητα επιπλέον και τη δυνατότητα να περνάτε μέσα από τα αντικείμενα.

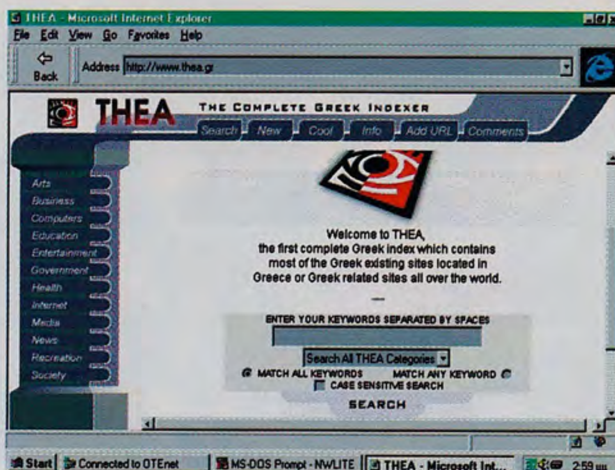
StarGunner

Ξεκινήστε ένα παιχνίδι και καθώς παίζετε πατήστε το F8. Κατόπιν κάντε quit στο κεντρικό μενού (όχι στο dos). Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι με το πιλότο που είχατε πριν λίγο. Μέσα στο shop οπου αγοράζετε οπλισμό, πατήστε το 5 στο numeric keypad για να λάβετε 5000 πόντους. Αυτό μπορεί να επαναληφθεί όσες φορές θέλετε.



ONLINE SNIFFING...

THEA



Μια αρκετά χρήσιμη online υπηρεσία λειτουργεί ολοκληρωμένη από την Powernet, μια υπηρεσία που θα βοηθά τους χρήστες παγκοσμίως να μην περιπλανιούνται άσκοπα στο Ελληνικό δίκτυο. Λέγεται THEA και είναι ένας μεγάλος οδηγός του ελληνικού Internet και των διευθύνσεων με ελληνικό περιεχόμενο σε όλο τον κόσμο.

Η THEA λειτουργεί ώς index όπου είναι καταχωρημένες όλες οι ελληνικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις εταιρειών, ιδιωτών και φορέων που έχουν δημιουργήσει κάποια ηλεκτρονική παρουσία ή διαφήμιση. Η THEA περιλαμβάνει τους παρακάτω τομείς, με περισσότερες από χίλιες καταχωρήσεις. Business, Education, Goverment,Media, Health, Society, ReCreation, Entertainment, Internet, Computer, Art, News. Ισως το σημαντικότερο πλεονέκτημα της THEA, είναι ότι οι ειδικοί της PowerNet την ενημερώνουν καθημερινά με νέα links. Επιπρόσθετα, κάθε επισκέπτης της THEA έχει τη δυνατότητα μέσα από την επιλογή "Add URL", να προσθέσει στον κατάλογο ανά πάσα στιγμή τη δική του ηλεκτρονική διεύθυνση, της εταιρείας ή της σελίδας του. Ρίξτε μια ματιά στην THEA στη σελίδα: http://www.thea.g

Java και ObjectStore



Η Object Design Inc. παρουσιάζει το ObjectStore PSE για Java. Πρόκειται για μια αντικειμενοστραφή βάση δεδομένων, γραμμένη εξ ολοκλήρου σε Java, που σίγουρα θα αποτελέσει σημαντικό εργαλείο σε όσους αναπτύσσουν αντίστοιχες εφαρμογές σε αυτή τη γλώσσα.

Με σχετικά μικρό μέγεθος (footprint μικρότερο των 250KB), μπορεί να τρέξει σε οποιοδήποτε περιβάλλον ή μηχάνημα.Επιπλέον οι προγραμματιστές μπορούν να γράψουν την εφαρμογή στο ObjectStore PSE και να συνεργαστεί με το μεγαλύτερο πακέτο ObjectStore DBMS, αφού έχουν κοινό interface.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Syntax Πληροφορική Α.Ε., στο τηλ 6542626-7.

ΟΑΣΑ on-line

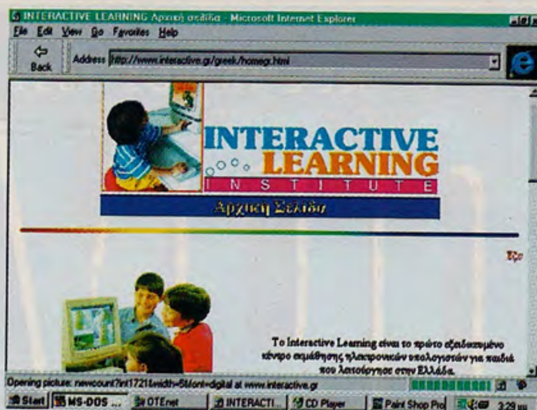
Ο Οργανισμός Αστικών Συγκοινωνιών Αθηνών, απέκτησε το δικό του site στη διεύθυνση www.otenet.gr/oasa. Πρόκειται για ένα πραγματικά χρήσιμο site για τον κάθε πολίτη που χρησιμοποιεί τις αστικές συγκοινωνίες των Αθηνών. Στις σελίδες του ΟΑΣΑ θα βρείτε πληροφορίες για τον οργανισμό και τη σύσταση του, τα νέα για τις μεταβολές στα δρομολόγια, πληροφορίες για τους κεντρικούς άξονες, τις διαδημοτικές γραμμές, τις ειδικές γραμμές, τις σχολικές γραμμές, τις κεντρικές γραμμές των Τρόλλευ αλλά και του ΗΣΑΠ (μετρό και πράσινα λεωφορεία).

Μια από τις βασικότερες κατηγορίες πληροφοριών - και πολύ αναλυτική μάλιστα - που διαθέτει το site είναι τα δρομολόγια των μπλε λεωφορείων. Από εκεί μπορείτε να μάθετε τη διαδρομή και τις στάσεις οποιοδήποτε λεωφορείου που κυκλοφορεί στους Αθηναϊκούς δρόμους. Ενα κλικ στον αριθμό του και στην οθόνη εμφανίζεται ένα περιγραφικό κείμενο της διαδρομή του. Το site περιλαμβάνει και τους γνωστούς χάρτες δικτύου που είχαμε δεί να αναρτιούνται στις στάσεις, μετά από την πρωτοσύσταση του ΟΑΣΑ. Πρόκειται για μια ιδιαίτερα αξιόλογη προσπάθεια, την οποία θα χαιρετήσουν οι περισσότεροι Αθηναίοι. Αντε και στο μέλλον να δούμε και λίγο αλγόριθμο Kruskal για την ανεύρεση της καλύτερης διαδρομής.



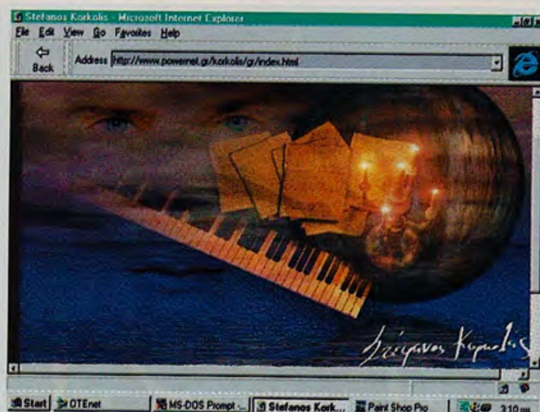


ONLINE SNIFFING...



Interactive Learning Institute

Το Interactive Learning Institute Θεσσαλονίκης, ξεκινά για δεύτερη χρονιά τη λειτουργία του, προετοιμάζοντας τα παιδιά για τον κόσμο της πληροφορικής. Οι γνώσεις τους εμπλουτίζονται με ποικίλα ενδιαφέροντα θέματα από τον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, των επικοινωνιών και της σύγχρονης τεχνολογίας. Μεταξύ των άλλων διδάσκονται γραφικά, animation, ρομποτική και Internet. O Web server (www.interactive.gr) φιλοξενεί τα έργο των περισσοτέρων μαθητών αλλά και τα διάφορα happenings που διοργανώνονται. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με το (031)328740.



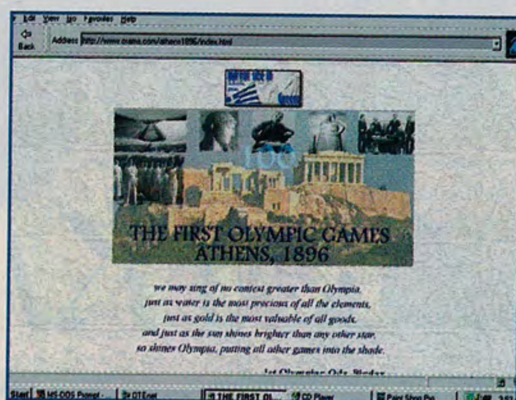
Ο Στέφανος Κορκολής στο Internet

Ο γνωστός τραγουδιστής και συνθέτης Στέφανος Κορκολής, κατακτά και τον κόσμο του Internet - εκτός από τις καρδιές των θαυμαστριών του -, μέσω των αισθητικά προσεγμένων ηλεκτρονικών του σελίδων. Μέσα σε αυτές θα βρείτε στοιχεία όπως βιογραφία, δισκογραφική πορεία από τότε που μπήκε στον καλλιτεχνικό χώρο, τους στίχους των κομματιών της τελευταίας δισκογραφικής του δουλειάς "Ξέσπασα", φωτογραφίες του καλλιτέχνη σε διάφορες φάσεις της ζωής του, μια μικρή παρουσίαση του CD Extra - multimedia δημιουργίας της PowerNet, desktop themes, τα τελευταία νέα και τον προσωπικό του email λογαριασμό.
Σύμφωνα με την PowerNet - δημιουργοί των σελίδων - το site (http://www.powernet.gr/korkolis/) δέχεται εκατοντάδες επισκέψεις καθημερινά.



Ιστός, νέα διεύθυνση

Η Ιστός Α.Ε. μεγάλωσε και μετέφερε τα δικτυακά της γραφεία σε νέες "ευάερες και ευήλιες" εγκαταστάσεις. Επίσης η νέα της ηλεκτρονική σελίδα βρίσκεται στη διεύθυνση: www.istos.com. Ολες οι παλιές διευθύνσεις των sites που υπάρχουν κάτω από το www.istos.net.gr, θα εξακολουθούν να ισχύουν και δεν χρειάζονται κάποια μετατροπή. Ρίξτε μια ματιά στην πρώτη διεύθυνση ώστε να δείτε το νέο look & feel που έχει να μας δώσει ο Istos.

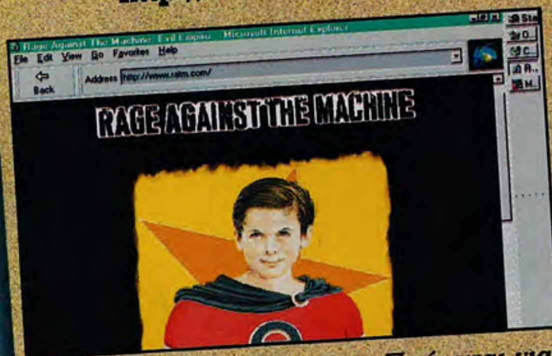


Αθήνα 1896

Οχι, δεν κάναμε λάθος στη χρονολογία. Το site αυτό αναφέρεται στους πρώτους σύγχρονους ολυμπιακούς αγώνες που διεξήχθησαν στην Αθήνα του 1896. Περιέχει πληροφορίες για όλες τις εκδηλώσεις με λεπτομερείς περιγραφές για τα αθλήματα, που ξεκίνησαν από τις 25 Μαρτίου και ολοκληρώθηκαν στις 3 Απριλίου.
Το site είναι εμπλουτισμένο με φωτογραφικό υλικό καθώς και πληροφορίες για τους αθλητές που ξεχώρισαν κατακτώντας τις πρώτες θέσεις.

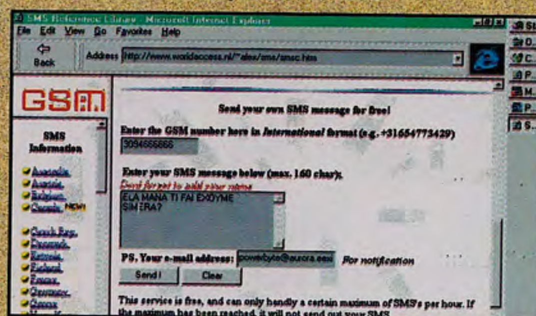


http://www.ratm.com



Rage Against The Machine Πρόκειται για το official site του γνωστού συγκροτήματος. Μέσα θα βρείτε πληροφορίες για τις περιοδείες τους , στοίχους τραγουδιών, κ.λ.π.

http://www.worldaccess.nl/~alex/sms/smsc.htm



Μια ιδιαίτερα πρακτική υπηρεσία που σας επιτρέπει να στείλετε μήνυμα σε κινητό τηλέφωνο. Ο παραλήπτης μπορεί να απαντήσει στον email λογαριασμό σας.

http://www.theasis.gr/basket/



Greek Basket "The complete guide" Ενας από τους πληρέστερους οδηγούς για το Ελληνικό Basket. Περιέχει στοιχεία για το πρωτάθλημα της Α1, πολλές φωτογραφίες, πληροφορίες για τις μεταγραφές του 97-98, το Acropolis tournament κ.λ.π.

http://users.forthnet.gr/the/macedon/kokoretsi/index.html



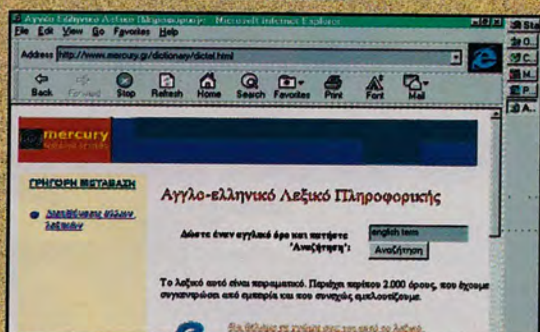
Το "Free Kokoretsi" περιέχει πληροφορίες για τη γνωστή νόσο BSE ή αλλιώς "Μεταδοτική Σπογγώδη Εγκεφαλοπάθεια" η οποία εμφανίστηκε στην Αγγλία το 1986.

http://www.haicorp.com/



Hellenic Aerospace Industry. Ενα site για τους Τούρκους surfers! Πρόκειται για την Ελληνική Βιομηχανία Αεροσκαφών που μελετά τον σχεδιασμό, την επιδιόρθωση τους και την εκπαίδευση προσωπικού.

http://www.mercury.gr/dictionary/dictel.html



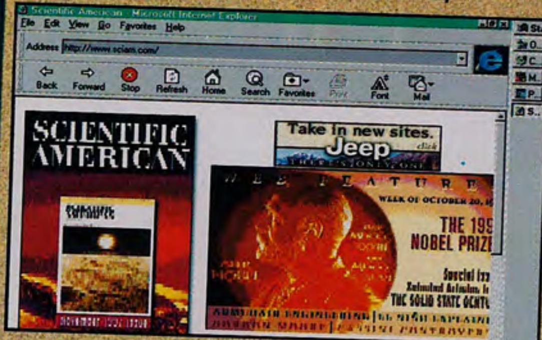
Αγγλο Ελληνικό λεξικό Πληροφορικής Ενα χρήσιμο λεξικό.Πάνω από 2000 αποδόσεις γνωστών όρων πληροφορικής από τα Αγγλικά σε Ελληνικά.

http://channel.parentsoup.com/babyname/



Name Finder. Εάν δεν μπορείτε να βρείτε ένα όνομα για το παιδί ή το γατί σας, τότε μπορείτε να συμβουλευτείτε το παραπάνω site.

http://www.sciam.com/



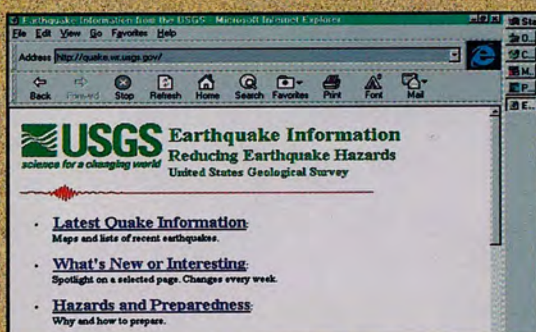
Scientific American.
Online έκδοση του γνωστού επιστημονικού περιοδικού Scientific American. Μια πολύ καλή πηγή επιστημονικών πληροφοριών.

http://www.webcom.com/calc/



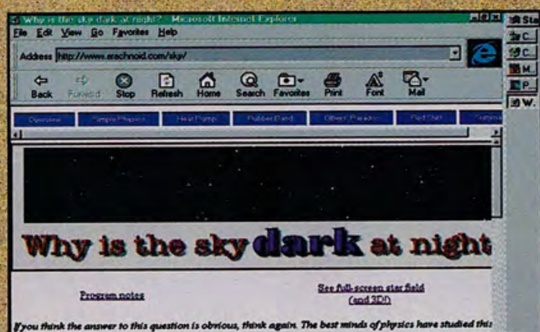
Calculating Machines. Ένα online μουσείο για τις πρώτες υπολογιστικές μηχανές. Περιέχει ένα java applet με το οποίο θα χειριστείτε την αθροιστική μηχανή του "Felt" (1885).

http://quake.wr.usgs.gov/



Ένα Hot θέμα. Θα βρείτε πληροφορίες για πρόσφατους σεισμούς, νέα πάνω στη σεισμολογία, σχόλια για το πώς θα προστατευτείτε, ένα FAQ και άλλα Links.

http://www.arachnoid.com/sky/



Γιατί τη νύχτα ο ουρανός είναι σκοτεινός; Αυτή και άλλες "σκοτεινές" απορίες σας λύνει το παραπάνω site. Περιέχει java applets που εξηγούν διεξοδικά το φαινόμενο.

http://members.aol.com/alienep/index.htm



Μήπως θέλετε να δείτε σε video απαγωγή αθώων ανθρώπων από εξωγήινους; Αυτά και άλλα πολλά θέματα θα βρείτε στο site των Alien Ecounters.

ROM ΤΟΥ '97...

(...και αυτά που μόλις σκέφτηκε ο κατασκευαστής τους;)

CD-ROM?

Όσα και να θέλετε, έχουμε περισσότερα!

Για σας που θέλετε ένα οποιοδήποτε cd-rom με οποιοδήποτε θέμα, για σας που οι απαιτήσεις σας είναι λίγο ή και πολύ μεγαλύτερες, για σας που ψάχνετε αλλά είστε και ανοιχτοί σ'αυτό που θα σας βρει... υπάρχει ο Παπασωτηρίου. Έχει κάτι παραπάνω από αυτό που θέλετε!

Παπασωτηρίου

MULTIMEDIA STORES

Έλα...να φύγεις

Ο ΑΚΡΙΒΗΣ ΠΛΗΘΥΣ



PUBLICIS

ΑΘΗΝΑ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35 & ΤΖΩΡΤΖ / ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 23 / ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49Α & ΠΑΤΗΣΙΩΝ-ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ:380 9821, FAX: 384 8254
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 10, ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ ΚΕΡΑΣΙΕΣ, ΤΗΛ.: 623 1854 • **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΕΘΝ. ΑΜΥΝΗΣ 40 -ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ:243 660, FAX: 263 153

ΜΟΣ ΤΗΣ ΚΙΝΑΣ...

(...και ονοματεπώνυμα;)

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στο CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα το CD θα είναι και καλύτερο και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθοί είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Άλλωστε πιστεύουμε ότι αυτό δεν είναι το δικό μας αλλά το δικό σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε το καλύτερο CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε τα περιεχόμενά του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Έτσι θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Πολλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδια που απευθύνονται σε κάθε κατηγορία gamers και στα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε κάποιες πίστες και να αποφασίσετε έτσι εύκολα αν θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντακτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για όσους δεν αρκούνται στα demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλα τα γούστα. Πολλά από αυτά θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητά τους δεν υπολείπεται σε τίποτα από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Να σημειώσουμε εδώ ότι shareware δεν σημαίνει δωρεάν. Αν κάποιο από αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε στείλτε στον δημιουργό του το μικρό ποσόν που ζητάει. Έτσι στηρίζετε το θεσμό του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παίξετε έξτρα πίστες και να ενημερώνεστε για τις μελλοντικές εκδόσεις ενός προγράμματος.

Ενεργοποιώντας το interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα παράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του παραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Έξοδος". Επιλέγοντας ένα από τα δύο πρώτα, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλαίσιο τα ονόματα των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να συμβούν: ή θα τρέξει απευθείας από το CD-ROM, ή θα εκτελεστεί το δικό του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είστε ευχαριστημένοι από την ταχύτητα που φορτώνεται το παιχνίδι, τότε μπορείτε να το αντιγράψετε στον δίσκο μεταφέροντας απλά τον φάκελο του και εκτελώντας την εντολή ATTRIB -R *.* /S.
Σε γενικές γραμμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα από τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσα από καθαρό DOS (πατήστε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξτε την επιλογή "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω από Win 95 ή και 3.11 είναι έλλειψη μνήμης, ασυμβατότητα, μίσος για τα 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκμάθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD

DEMOS

Atlantis(RollingDemo) • BeastsAndBumpkins • ChronX • BlackDahlia • Lomax Formula1 (3Dfx) • F22 Raptor • Ignition • Little Big Adventure 2 • Wipeout XL Jonah Lomu Rugby • Nebula Fighter • Pandemonium • XWing VS TieFighters Panzer General II • Sand Worriors • Take no prisoners • Trash It • Triple 98

SHAREWARE

Defend The Alamo! • Aliens Detector Pro • Dragons In The Mist • Exile II • Bubble Mania • ZuluWar

Take No Prisoners

Το Take No Prisoners (TNK) είναι ένα ένα ανερχόμενο 3D action παιχνίδι. Διαθέτει μια πολύ καλή 3D μηχανή - πολλοί πίστεψαν ότι ήταν αυτή του Quake - που παρουσιάζει τον παίκτη και την πίστα από κάτοψη. Μπορείτε να κινηθείτε σε οποιοδήποτε σημείο της πίστας, να κοιτάξετε σε οποιαδήποτε διεύθυνση και φυσικά να εξοντώσετε κάθε τί που κινείται. Εξ αιτίας της εξωτερικής κάμερας, το παιχνίδι δίνει μια εντελώς διαφορετική όψη σε σχέση με το Quake. Αντίθετα οι πίστες είναι γεμάτες με κακούς και ο στόχος σας είναι να βρείτε κλειδιά και fire-buttons όπως στο Quake. Τα γραφικά είναι λεπτομερή και ποιοτικά, γεγονός που προϊδεάζει πώς το παιχνίδι θα φτάσει ψηλά στα charts.



Nebula Fighter

Όπως έχουμε δηλώσει και στο παρελθόν, λατρεύουμε τα Shoot'em up. Αυτό σημαίνει πώς κάθε νέο παιχνίδι αυτού του τύπου που κυκλοφορεί, θα μπαίνει και μέσα στο CD-ROM. Σειρά λοιπόν έχει το Nebula Fighter ένα πραγματικά εντυπωσιακό παιχνίδι, με πολλές προοπτικές όσο αφορά την επιτυχία. Η Ionos λοιπόν έχει δώσει ίσως τον καλύτερο της εαυτό, παρουσιάζοντας ένα εκπληκτικό από άποψης, γραφικών και gameplay, shooter. Όλα τα γραφικά όπως διαστημόπλοια, κομήτες κ.λ.π είναι full rendered 3D. Επίσης διαθέτει πολλά επίπεδα παράλληλου scrolling (paralax scrolling), πολλά ηχητικά εφέ και περισσότερα από 256 frame animation για κάθε αντικείμενο. Υποστηρίζονται και δύο παίκτες ενώ η original έκδοση περιλαμβάνει 21 πίστες.



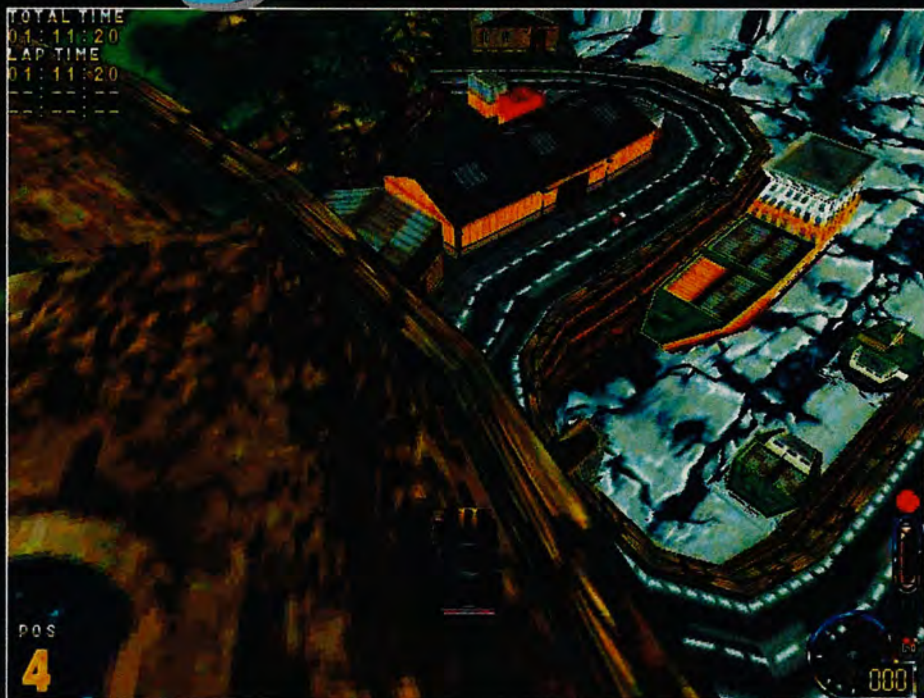
Beasts and Bumpkins

Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που ανήκει στην κατηγορία των god games, στο οποίο αναλαμβάνετε τα χρέη ενός βασιλιά που προσπαθεί να εξελίξει τη μικρή αποικία του. Αντίθετα από τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους, έχετε άμεση επέμβαση στον κάθε χωριάτη με δυνατότητα να του δώσετε συγκεκριμένες προτεραιότητες ή εντολές για να υλοποιήσει.
Οι παραπάνω εντολές διαφέρουν από χωριάτη σε χωριάτη, αφού ο κάθε ένας τους αναλαμβάνει ή εκπαιδεύεται πάνω σε έναν συγκεκριμένο σκοπό. Για παράδειγμα τα κορίτσια μπορούν να μαζεύουν μήλα, να αρμέγουν αγελάδες (καλά αυτό δεν θέλει και πολύ εκπαίδευση), τα αγόρια να θερίζουν τον αγρό ενώ οι άντρες να ειδικεύονται σε σκληρότερες εργασίες όπως για παράδειγμα τις οικοδομές. Οι περισσότερες από τις παραπάνω εργασίες πρέπει γίνονται στην κατάλληλη εποχή, αφού το παιχνίδι δίνει μεγάλη σημασία στη χρονική περίοδο. Εχει εξαιρετικά SVGA γραφικά και ευδιάκριτα αντικείμενα και αρκετό animation.



Ignition

Το Ignition είναι ένα πολύ δυνατό racing game, που σίγουρα θα συναρπάσει τους φανατικούς - του είδους - gamers. Με πολλά στοιχεία gameplay δανεισμένα από το Micromachines III, με πίστες βασισμένες σε πραγματικό κόσμο, το Ignition θα σας κάνει να οδηγήσετε ανάμεσα στις πιο απόκρημνες διαδρομές. Αντίπαλοι; Υπάρχουν αρκετοί. Θα πρέπει να τρέξετε εναντίον του χρόνου, των άλλων οδηγών, να αποφύγετε διάφορα κινούμενα αντικείμενα όπως για παράδειγμα το μεγάλο τρένο της πρώτης πίστας, αλλά και τις αντίξοες καιρικές συνθήκες που επικρατούν. Από τεχνολογικής άποψης το παιχνίδι έχει πραγματικά να παρουσιάσει κάτι το ξεχωριστό. Η νοημοσύνη των αντιπάλων οδηγών κινείται σε πολύ καλά επίπεδα -μην ανησυχείτε κάνουν και αυτοί λάθη, γίνεται συχνή χρήση transparent εφέ για τον καπνό, τις φωτιές και το νερό και πλήθος άλλων realtime εφέ όπως anti-aliasing. Αναμένεται να παρουσιαστεί έκδοση και για την 3Dfx.



Ακόμα μια μέρα στην παγωμένη κόλαση...



Ο παγωμένος αέρας γλίστραγε μέσα από τα ρούχα του. Σίγουρα θα σφύριζε δαιμονισμένα. Δεν ήθελε να τον ακούσει, ούτε αυτόν ούτε την εκνευριστικά ήρεμη φωνή της... και τα χέρια του έσφιγγαν όσο γινόταν περισσότερο τα αυτιά του, για να το αποφύγει. Ακόμα μία μέρα σε αυτή την παγωμένη κόλαση, προορισμένη να γίνει η αιώνια διαμονή του... Εκτός αν ξέρναγε όσα ήξερε. Διάολε, ήξεραν καλά πως να σε φτάνουν στα πρόθυρα της απόγνωσης... Είχε χάσει τις μέρες, που ίσως να ήταν μήνες, ακόμα κι ο χρόνος δεν τον απασχολούσε -και πως θα μπορούσε να τον απασχολεί, ούτως ή άλλως δεν μπορούσε να ξεφύγει από την αιώνια μέρα αυτού του παγωμένου πλανήτη. Το κεφάλι του είχε αποκτήσει έναν συνεχή πονοκέφαλο, καθώς η οπτική του εναλλασσόταν μεταξύ του σκοταδιού της σπηλιάς του και του παγωμένου τοπίου. Κάθε απόπειρα να ξεφύγει είχε αποβεί μάταιη. Οσο έφτανε το μάτι του, έβλεπε το μισητό άσπρο να ξεδιπλώνεται αιχμηρό, ή χαριτωμένα καμπύλο, με μια ανεμελιά που του την έδινε στα νεύρα. Ενιωθε πως όσα είχε δει και ζήσει στη ζωή του, χάνονταν μέσα σε έναν λευκό κόσμο, ανίκανο να δημιουργήσει συνειρμούς ή να διατηρήσει τις αναμνήσεις από τον μακρινό, ζεστό τόπο του Ολμέκα... Δεν ήταν μόνο το κορμί του παγιδευμένο σε αυτή τη χωρίς τοίχο φυλακή, αλλά χειρότερο απ' όλα, το μυαλό του... Κατέβασε τα χέρια από τ' αυτιά του, την ώρα που ένιωσε ότι έπαψε το παγερό σφύριγμα. Η εφιαλτική φωνή της τον βρήκε εκεί που στεκόταν, ακόμα μία φορά:

"Είμαι ακόμα εδώ, Στίγμα, το χειρότερο όμως είναι ότι είσαι κι εσύ ακόμα εδώ".

Γέλασε, με τον σαρκαστικό τρόπο που αποκτάει μία μηχανή όταν ξέρει ότι βασανίζει κάποιον και μάλιστα άνθρωπο.

"Οσο απομακρύνεσαι, τόσο κάνεις κακό στον εαυτό σου. Ξέρεις ότι είμαι η μόνη που έχεις για να πεις δυο κουβέντες και αν πεις και κάποιες παραπάνω, -με ουσία, εννοώ- μπορεί και να μην με ξαναδείς. Από σένα εξαρτάται".

Ξαναέβαλε τα χέρια του στα αυτιά του. "Κλείσε το στόμα σου επιτέλους, ηλεκτρονική σκύλα", ψιθύρισε και έσφιξε τα δόντια του, μια και δεν υπήρχε τίποτε εκεί γύρω να ξεσπάσει. Τον φώναζε Στίγμα, κάνοντας κάποιου είδους κακόγουστο χιούμορ, μια και από την υπερυψωμένη θέση της, τον έβλεπε σαν ένα μαύρο στίγμα μέσα στο απόλυτο λευκό. Τώρα, το βλέμμα του είχε ανάγκη το σκοτάδι της σπηλιάς, που δυστυχώς είχε την είσοδό της, ακριβώς δίπλα στην τεράστια βιντεοθόνη της "σκύλας". Εκατοντάδες μέτρα πριν τη σπηλιά, αντίκρισε το δήθεν αθώο βλέμμα της, απλωμένο πάνω στο άτριχο κεφάλι της. Γύρω από τη γιγάντια εικόνα της βρισκόταν το εξίσου τεράστιο πλαίσιο της βιντεοθόνης, σφηνωμένο στην κατακόρυφη πλαγιά ενός βουνού. Η θέση της είχε το πλεονέκτημα να τον παρακολουθεί όπου κι αν πήγαινε -και το αντίστροφο.

"Εχω την εντύπωση, πως υποφέρεις περισσότερο τον τελευταίο καιρό",

του είπε. Πήρε την έκφραση άκακης παιδούλας.

"Ειλικρινά, αν ήταν στο χέρι μου θα σε ανακούφιζα από το μαρτύριό σου, αλλά δυστυχώς αυτό βρίσκεται μόνο στο δικό σου χέρι".

Τον κοίταξε σταθερά μέσα στα μάτια.

"Αν μας δώσεις τις συντεταγμένες του Πύριου και μας πεις φυσικά που θα βρούμε τη "φωτιά", θα λυτρωθείς".

Ο Προμηθέας έκλεισε τα μάτια του.

"Θα ανταλλάξεις την παγωμένη σου κατοικία, με μία πιό ζεστή, που ξέρω καλά πόσο επιθυμείς..."

Ο αέρας έστελνε τη φωνή της μέχρι τις παγωμένες κορυφές των γύρω βουνών.

"Σήμερα θα ασχοληθώ με τις επιθυμίες σου" του είπε.

"Η επιθυμία λοιπόν, είναι ένα αίσθημα που εκφράζεται εντονότερα, όταν το αντικείμενο της δεν βρίσκεται κοντά σε αυτόν που την έχει. Γίνεται μάλιστα εντονότερη όταν η επιθυμία δεν έχει ελπίδα να πραγματοποιηθεί. Ανοιξε τα μάτια σου, σου έχω μία εικόνα".

Ο Προμηθέας συνέχισε να τα κρατάει κλειστά. Ηξερε ότι οι εικόνες-παγίδες της, είχαν σκοπό να τον βασανίσουν περισσότερο. Και τότε άκουσε δύο γνώριμες φωνές. Τόσο γνώριμες και λυτρωτικές ήταν οι φωνές, που ένιωσε αμέσως μία ζέστη να κυριεύει την ψυχή του, αν και αυτόματα μετατράπηκε σε τσουχτερό πόνο. Η αντίστασή του παρέλυσε και τα μάτια του άνοιξαν για να αντικρίσουν την εικόνα της γυναίκας και της κόρης του. Φαίνονταν θλιμμένες. Η κόρη του έπαιζε ήσυχα καθισμένη στα πόδια της, ενώ η γυναίκα του είχε καρφωμένο το βλέμμα έξω από το παράθυρο. Ο Προμηθέας ένιωσε μέσα του να φουντώνει πυρετός και να ανεβαίνει σε καυτά κύματα προς τα μάτια του. Γύρισε αλλού το βλέμμα.

"Οχι, μην γυρνάς τα μάτια τώρα. Είμαι σίγουρη πως θέλεις να το δεις αυτό", του είπε.

Η οθόνη μετακινήθηκε προς την πόρτα, όπου στέκονταν ορισμένες βαλίτσες.

"Η γυναίκα σου, πρόκειται να μεταφερθεί σε έναν πολύ μακρινό κόσμο. Φροντίσαμε να της δώσουμε ορισμένες πληροφορίες και σύμφωνα με αυτές, πιστεύει ότι θα σε βρει στον Βέγκα 20. Οι πληροφορίες, όπως καταλαβαίνεις είναι παραπλανητικές..."

"Αθλια υποκείμενα"

ούρλιαξε ο Προμηθέας

"αν το κάνετε αυτό, δεν υπάρχει καμία πιθανότητα να σας πω αυτό που θέλετε".

"Θα μας το πεις... θα μας το πεις,

του είπε με σιγουριά η οθόνη.

Γιατί πρέπει να ξέρεις ότι στον Βέγκα 20, η γυναίκα σου -και η κόρη σου μαζί- θα λάβουν κι άλλες παραπλανητικές πληροφορίες, που θα τις μεταφέρουν σε άλλο άστρο, το οποίο -οφείλω να ομολογήσω- δεν αποτελεί ότι καλύτερο για να επιβιώσει μία μόνη και... νόστιμη γυναίκα με ένα μικρό κοριτσάκι... Δεν θέλω να πω ότι θα διατρέξουν κίνδυνο, αλλά κάτι χειρότερο...".

Ο Προμηθέας γονάτισε στο χιόνι. Ενιωθε ανήμπορος. Αν τους αποκάλυπτε πού βρισκόταν η "φωτιά", θα έμενε στην ιστορία σαν ο φονιάς του ανθρώπινου γένους. Αν δεν το έλεγε, θα γινόταν ο φονιάς της ίδιας του της οικογένειας. Και στη μία περίπτωση και στην άλλη, θα γινόταν φονιάς μίας οικογένειας ή πάρα πολλών...

Ο παγωμένος άνεμος γλιστρούσε ανάμεσα στις βουνοκορφές. Η χλωμή μέρα έφεγγε -όπως πάντα- με τον ίδιο τρόπο. Η μορφή της γιγαντοοθόνης περίμενε, σιγοσφυρίζοντας, έναν εκνευριστικό μονότονο σκοπό. Κι όταν τελείωνε, ξανάρχιζε και περίμενε. Ο Προμηθέας είχε κλειστεί στη σπηλιά του και δεν έλεγε να βγει. Και ο σκοπός, συνέχιζε...

* * *

"Θα σου δώσω αυτό που ζητάς",

είπε ο Προμηθέας κοιτάζοντας το πανύψηλο κεφάλι του ανδρεικέλου.

*"Επιτέλους,*είπε φανερά ευχαριστημένη η μορφή, *κατάλαβες ποιο είναι το συμφέρον σου".*

"Θέλω μία εικόνα του γαλαξία",

είπε ο Προμηθέας. Το ανδρείκελο βιάστηκε να κάνει όπως του ζήτησε.

"Δώσε μου προσανατολισμό",της είπε.

Η γιγαντοοθόνη γέμισε με την εικόνα του γαλαξία και τα χιλιάδες άστρα του.

"Δώσε μου τη θέση του Ολμέκα".

Ο πλανήτης Ολμέκα εμφανίστηκε στο κέντρο της οθόνης με δυνατό μπλε και αμέσως πήρε τη θέση του μέσα στον γαλαξία.

"Δείχνε μου τώρα ότι σου λέω,

της είπε. *P28-5890-000, ZX 70-9999-120, W30-77-6".*

Η οθόνη υπολόγιζε ταχύτατα θέσεις καθώς πορείες και σώματα εναλλάσσονταν στο κέντρο της. Μία ακανόνιστη σύνταξη άστρων του γαλαξία, αναβόσβηνε τώρα κόκκινη

"Ποιό απ' όλα;"

ρώτησε ανυπόμονα το ανδρείκελο. Ο Προμηθέας συνέχισε:

"Χ 44-22 και Ω 57-6690-2".

"Το εντόπισα"

φώναξε το ανδρείκελο ενθουσιασμένο.

Τώρα δώσε ακριβή θέση που θα βρούμε τη "φωτιά".

Ο Προμηθέας είπε:

"Εντόπισε το ψηλότερο σημείο της επιφάνειας και από εκεί πήγαινε στο σημείο 28-19-63-32. Η μάλλον στάσου..."

Ο Προμηθέας έπιασε το κεφάλι του φανερά συγχυσμένος.

Καλύτερα το σημείο 28-19-68-32".

"Στίγμα, του είπε το ανδρείκελο, θέλω ακρίβεια".

"Προσπαθώ, είπε ο Προμηθέας, *αλλά δεν μπορώ να θυμηθώ το ακριβές νούμερο της τρίτης σειράς. Κάνατε ότι μπορούσατε τόσο καιρό για να ξεχάσω. Αυτά ξέρω να σας πω. Και τώρα τι θα γίνει με μένα; Εκανα ότι μου ζητήσατε."*

"Θα περιμένεις όσο πάρει μέχρι να επαληθευτούν οι πληροφορίες. Μετά θα δούμε τι θα κάνουμε μαζί σου."

Η οθόνη, είχε γεμίσει από γαλαξία. Το ανδρείκελο ήταν φανερά απασχολημένο με την επεξεργασία των συντεταγμένων. Ο Προμηθέας όρμησε στη σπηλιά και άρπαξε τα τρόφιμα που είχε ετοιμάσει. Το τέχνασμά του είχε πιάσει και το αποτέλεσμα τον είχε γεμίσει με ελπίδες. Τώρα ήταν η κατάλληλη στιγμή για να φύγει. Αργά ή γρήγορα θα καταλάβαιναν την απουσία του, αλλά θα το ρίσκαρε. Εξάλλου θα τους έπαιρνε χρόνο μέχρι να ερευνήσουν όλους τους δυνατούς συνδυασμούς των συντεταγμένων. Στο τέλος βέβαια δεν θα ανακάλυπταν τίποτε, αλλά αυτό δεν το ήξεραν ακόμα. Στο μεταξύ, εκείνος θα προσπαθούσε να φτάσει στην άλλη πλευρά του παγωμένου πλανήτη. Η τουλάχιστον θα προσπαθούσε.

Δεν είχε άλλη λύση...

Ορμησε στη σπηλιά και άρπαξε τις προμήθειες ενώ στο μυαλό του γυρνούσαν συνέχεια οι πληροφορίες που είχε συλλέξει: όταν το ανδροειδές του παρουσίασε τον γαλαξία στην οθόνη, δίνοντάς του τη θέση του Ολμέκα, ο Προμηθέας έκανε στα γρήγορα, έναν υπολογισμό της τωρινής του θέσης. Σύμφωνα με το γεγονός τής αιώνιας μέρας και την ώρα που χρειάστηκε για να μεταφερθεί από τον Ολμέκα στο παγωμένο πλανήτη, εντόπισε στην οθόνη την πιθανή του θέση: τον σχηματισμό Αλμα, ο οποίος βρισκόταν κοντά στον Ολμέκα. Η άλλη πλευρά του, φαινόταν βυθισμένη σε ατέλειωτη νύχτα. Αν κατάφερνε να διασχίσει τους πάγους και να φτάσει στη σκοτεινή πλευρά, σε κάποια από τις αποικίες που είχε ακούσει πώς υπήρχαν στον Αλμα, ίσως και να 'βρισκε τρόπο να διαφύγει. Ισως προλάβαινε να φτάσει έγκαιρα στον Βέγκα 20 και αν είχε λίγη τύχη, ίσως κατάφερνε να αλλάξει θέση στη "φωτιά". Αν είχε μόνο λίγη τύχη και αν για μία μόνο φορά γινόταν ο πάγος σύμμαχός του...

Ο Προμηθέας έριξε στον ώμο του το σάκο με τις προμήθειες και ξεκίνησε το ταξίδι του στο απόλυτο λευκό...

Nestor

Αλληλογραφία

Αγαπητό USER,

είμαι 15 χρονών και σε διαβάζω αρκετές φορές (τονίζοντας ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό που υπάρχει). Με έχει εντυπωσιάσει η στήλη αλληλογραφίας που έχεις, δίνοντας έτσι την ευκαιρία σε πολλούς αναγνώστες σου που έχουν διάφορες απορίες να τους τις λύσεις εσύ. Ασχολούμαι περίπου δύο χρόνια με την πληροφορική και είμαι κάτοχος ενός 486DX4 στα 100 MHz, CD-ROM 4x, 16 MB RAM, floppy disc drive, Sound Blaster 16 bit, κάρτα οθόνης Cirrus Logic 5430/40 PCI και Windows 95 (greek version). Ετσι έχω και εγώ μερικές απορίες (που οι πιο πολλές θα σου φανούν εξωφρενικές και θα γελάς μαζί μου).

1) Τί γνώμη έχεις για την κάρτα οθόνης μου; Σε ρωτάω γιατί μερικοί φίλοι μου μου λένε ότι είναι αρκετά παλιά και ότι θα έπρεπε να την αλλάξω.

2) Ο Pentium είναι 586; Δηλαδή μετά από τον 486 είναι ο Pentium; Επίσης θα ήθελα να μάθω (αν γίνεται) πόσα λεφτά θα πρέπει να δώσω περίπου για να αναβαθμίσω τον Η/Υ μου σε 6x86 στα 150 ή 160 MHz.

3) Οταν πρωτοπήρα τον υπολογιστή μου (πριν δύο χρόνια περίπου), είχα τα Windows 3.1 και το πρόγραμμα οδήγησης κάρτας ήχου μου ήταν μόνο για τα Win 3.1. Τώρα όμως που έχω Windows 95 λειτουργώ την κάρτα μου με το ίδιο παλιό πρόγραμμα και έτσι έχω πολλά προβλήματα. Χρειάζεται να πάρω καινούρια κάρτα ή απλώς πρέπει να αγοράσω καινούριο πρόγραμμα οδήγησης για να λειτουργώ την κάρτα χωρίς προβλήματα; Μπορείς να μου προτείνεις κανένα άλλο πρόγραμμα οδήγησης ή άλλη κάρτα ήχου (αν χρειαστεί); (η κάρτα ήχου μου είναι η ADSP-16 beethoven της Wearnes και χρησιμοποιώ το πρόγραμμα οδήγησης της Voyetra version 2.2 όπου εκεί έχω το πρόβλημα)

4) Ποια είναι η διαφορά της συμβατικής μνήμης, της δεσμευμένης και της Extended (XMS). Αν μια είναι χαμηλή, επηρεάζεται ο υπολογιστής μου; Ποια είναι η γνώμη σου για τη μνήμη μου (συμβατική 640KB, δεσμευμένη 384 KB, Extended 15.360KB). Θα πρέπει να αυξήσω καμία ναι ή όχι;

ΥΓ. Αν έχεις πρόβλημα χώρου, σε παρακαλώ δεν χρειάζεται να γράψεις όλα τα παραπάνω. Ευχαριστώ.
Με σεβασμό και φιλία,
Βαγγέλης, Σαλαμίνα.

Αγαπητέ Βαγγέλη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και για την προτίμηση που δείχνεις για τη στήλη της αλληλογραφίας (μήπως θές να μας πεις κάτι και για τις άλλες στήλες:!)

1. Από ότι μου λές το σύστημα που διαθέτεις είναι 486, οπότε έχεις τέσσερις εκδοχές για το bus της κάρτας γραφικών: 8bit ISA, 16bit ISA, LocalBus και PCI. Εσύ διαθέτεις το PCI bus που είναι και το ταχύτερο. Ωστόσο ό,τι κάρτα γραφικών και να πάρεις το βασικό σου πρόβλημα είναι ο επεξεργαστής, όπου σε πρώτη φάση θα πρέπει να κινηθείς προς στην αναβάθμιση του σε Pentium.

2. Είναι αλήθεια πως μέχρι τον 486 δεν υπήρχε μπέρδεμα στην ονομασία των επεξεργαστών. Η σειρά ήταν λογική 8086, 286, 386 και 486. Ομως η Intel αφού ετοίμασε τον επόμενο επεξεργαστή που λογικά θα ονόμαζε 586, αποφάσισε για λόγους copyright του ονόματος να τον βαφτίσει "Pentium". Από εκεί και πέρα ήρθε το χάος. Η Cyrix έφτιαξε και αυτή "Pentium" επεξεργαστές που τους ονόμασε 6x86. Η AMD παρουσίασε τους 5x86 στα 120 MHz - που πολλοί μπορεί να τους μπέρδεψαν με τους Pentium - αφού στην ουσία ήταν 486 που δούλευαν στα 133 MHz. Το παιχνίδι με τις ονομασίες άρχισε και σίγουρα θα συνεχίσει να ισχύει. Δεν θα σου πώ πόσα λεφτά χρειάζεται, αλλά τί περιφερειακά χρειάζονται.

Λοιπόν θέλεις νέο motherboard, νέο επεξεργαστή και καλύτερη κάρτα γραφικών. Οι μνήμες που έχεις τώρα πρέπει να ταιριάζουν στο Pentium motherboard (δηλαδή να είναι 72 pins) αφού όπως κατάλαβα το παλιό σου διαθέτει τη νεότερη από τις παλιές τεχνολογίες.

3. Ορισμένα περιφερειακά παρουσίασαν πρόβλημα ασυμβατότητας κάτω από τα

Windows. Το πρόβλημα αυτό όντως παρουσιάζεται από τους drivers που τα οδηγούν. Η πιο καλή λύση είναι να ψάξεις στο Internet να βρεις νέους drivers για τα Windows 95. Ωστόσο υπάρχει μια πολύ μικρή περίπτωση να μην υπάρχουν νέοι drivers για τα 95, κάτι που ουσιαστικά αχρηστεύει το περιφερειακό σου. Για την ιστορία αναφέρουμε πως το πρόβλημα μπορεί να παραμείνει ακόμα και με την παρουσίαση νέων drivers για τα 95. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα πρώτα μοντέλα της Gravis Ultrasound τα οποία ακόμα και με νέους drivers για τα Windows 95 παρουσιάζουν πολλά προβλήματα.

4. Οι ρίζες του προβλήματος της μνήμης προέρχεται κυρίως από την ηλικία του MS-DOS αλλά και την MS. Το MS-DOS παρουσιάστηκε παράλληλα με τους 8086 επεξεργαστές, οι οποίοι είχαν 21bit address bus που τους περιόριζε μέχρι τα 1024 KB RAM. Από αυτά τα 640 KB ονομάστηκαν συμβατική μνήμη και τα υπόλοιπα 384 δεσμευμένη (όπως την αποκαλείς). Το DOS μπορούσε να χρησιμοποιήσει τα πρώτα 640 KB για τις εφαρμογές και τα υπόλοιπα 384 της δεσμευμένης για τα διάφορα περιφερειακά. Η Intel θέλοντας να βελτιώσει τους επεξεργαστές της παρουσίασε τους 286, οι οποίοι διέθεταν το λεγόμενο protected mode. Με το protected mode ο επεξεργαστής άλλαζε εντελώς λειτουργία, σπάζοντας το φράγμα των 640 KB. Σε εκείνο το σημείο έπρεπε να γίνει το μεγάλο βήμα και να γραφτεί το MS-DOS και όλες οι εφαρμογές του, σε protected mode. Εάν είχε γίνει αυτό, σήμερα δεν θα υπήρχε η XMS, η EMS, οι DOS extenders όπως dos4gw, το pmode και ό,τι άλλο περίεργο software που μας κάνει τη ζωή... δυσκολότερη. Το MS-DOS θα έβλεπε ολόκληρη τη μνήμη του υπολογιστή π.χ. 32 MB σαν συμβατική.

Ανακεφαλαιώνοντας, η συμβατική μνήμη καταλαμβάνει τα πρώτα 640KB και χρησιμοποιείται για την αποθήκευση δεδομένων από τις dos εφαρμογές. Η δεσμευμένη καταλαμβάνει τα υπόλοιπα 384 KB και χρησιμοποιείται από dos και τους drivers του. Η μνήμη τύπου XMS ή EMS αποτελεί μια πατέντα για να μπορέσουν οι εφαρμογές να ξεπεράσουν τον περιορισμό του DOS και να χρησιμοποιήσουν τα υπόλοιπα MB μνήμης.

Αγαπητό USER,

είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 57) και έχω έναν 486/100MHz, 16MB RAM, 635MB σκληρό δίσκο και CD-ROM 4x. Ποια απ' αυτά νομίζεις ότι χρειάζονται αναβάθμιση; Θα ήθελα στο CD-ROM να βάλεις το παιχνίδι Battles Of Alexander. Θέλω να μου πεις τους κωδικούς του Warcraft 1. Αν τους έχεις δημοσιεύσει σε κάποιο περιοδικό να μου πεις ποιο είναι αυτό.

Υ.Γ. ΠΑΟ G-13.

Ο φοβερός Νίκος.

Φοβερέ Νίκο,

Χρειάζεσαι μια αναβάθμιση στον επεξεργαστή και στον δίσκο. Ενας Pentium στα 133 MHz γίνεται πλέον το ελάχιστο configuration για τον gamer. Από το μέγεθος του δίσκου σου, καταλαβαίνω ότι είναι παλαιότερης τεχνολογίας. Αυτό σημαίνει ότι θα είναι αργός και θα καθυστερεί τη, γενικότερη απόδοση του νέου μηχανήματος σου. Οσο αφορά την αγορά νέου CD-ROM, μπορείς να περιμένεις λίγο τις εξελίξεις αφού σε λίγο θα υπάρξει και η εναλλακτική λύση του DVD-ROM. Τα 16 MB που διαθέτεις προς το παρόν σε φτάνουν.

Tips για το Warcraft 1 δεν έχουμε παρουσιάσει σε κάποιο από τα τελευταία τεύχη. Εχουμε όμως για το Warcraft 2:-)

Αγαπητό USER,

είμαι ο 11χρονος Αργύρης, ένας νέος αναγνώστης σου και σ' έχω γνωρίσει τώρα τελευταία γι' αυτό προς το παρόν έχω μόνο ένα τεύχος. Εχω όμως ακούσει τα καλύτερα λόγια για σένα και πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό με θέματα βίντεο-παιχνιδιών για PC.

Θα ήθελα να μου στείλετε το 73ο τεύχος του User και το 2ο τεύχος του PC POWERPLAY, μαζί με τα CD τους βέβαια. Θα ήθελα να παρακαλέσω επίσης τους υπεύθυνους του User στο CD του τεύχους User 83 να βάλουν σε shareware το G-NOME.

Τώρα μπορώ να προχωρήσω στις ερωτήσεις μου.

1) Πώς μπορώ να μετατρέψω ένα παιχνίδι από demo σε shareware;

2) Πώς μπορώ να συνδεθώ με άλλον υπολογιστή;

Φιλικά Αργύρης.

Αγαπητέ Αργύρη,

σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Την αποστολή των τευχών την έχει ήδη αναλάβει η γραμματεία του περιοδικού. Το G-Nome υπάρχει στο CD-ROM του User τεύχος Φεβρουαρίου.

1) Η ερώτηση όπως τη διατυπώνεις δεν είναι σωστή. Το demo είναι μια δοκιμαστική έκδοση ενός παιχνιδιού που τη δίνει το software house που το ανέπτυξε, ώστε να πάρει ο χρήστης μια ιδέα για το παιχνίδι. Εάν του αρέσει η Demo έκδοση, τότε πηγαίνει στο μαγαζί και το αγοράζει.

Τα Shareware είναι και αυτά δοκιμαστικές εκδόσεις κάποιων προγραμμάτων ή παιχνιδιών που μπορούν να μπουν ελεύθερα σε CD-ROM's, BBS's, συλλογές ή ακόμα και στο Internet, με στόχο να δοκιμαστούν ή και να διαφημιστούν.

Συνήθως αναβαθμίζονται με patches ή registration codes.

Οπως καταλαβαίνεις δεν γίνεται να μετατρέψεις ένα παιχνίδι από demo σε shareware.

2) Υπάρχουν αρκετοί τρόποι για να συνδέσεις δύο υπολογιστές: σειριακή σύνδεση, παράλληλη, modem, δίκτυο, internet ή ακόμα και ασύρματη (infra-red).

Αγαπητό USER,

είμαι ένας 14χρονος χρήστης ενός 386DX/40 και πριν μου πείτε ότι είναι για πέταμα, λέω ότι θέλω να τον χρησιμοποιήσω λίγο ακόμα. Γι' αυτό θα σας θέσω τις παρακάτω ερωτήσεις.

1) Εχω το παιχνίδι Lands of Lore. Οταν προσπαθώ να το τρέξω μέσα από Windows μου βγάζει το μήνυμα "This application has violated system integrity due to an invalid general protection fault ή due to an invalid instruction." Τι να κάνω; Θα κάνω install μια boot του dos 6.0 αλλά τότε θα τρέχει; (Και σε άλλα παιχνίδια μου βγάζει το ίδιο μήνυμα ενώ μέσω dos κολλάνε).

2) Τα Χριστούγεννα θα του βάλω 4MB RAM. Είναι φθηνά αλλά αναρωτιέμαι αν ο computer θα τα δεχτεί χωρίς πρόβλημα.

3) Υπάρχουν μαγαζιά που πουλάνε παιχνίδια παλιά που τρέχουν στο computer μου; π.χ. Space Quest 1-5, King's Quest 1-5, Larry 1-5, Eco Quest 1-2 και διάφορα άλλα γνωστά και μη.

4) Η εγκατάσταση της δισκέτας boot είναι εύκολη υπόθεση; Δεδομένου ότι έχουν σβηστεί μερικές σημαντικές εντολές όπως format και άλλες. Αλλο πρόβλημα είναι ότι το command κολλάει. Εχω ένα σωστό command στο σκληρό αλλά φοβάμαι να σβήσω το παλιό και να αντιγράψω το καλό στο boot. Τι να κάνω;

5) Η τεχνολογία DVD και το Internet 2 θα βγουν το χειμώνα;

6) Αξίζει να αγοράσω ένα φτηνό multimedia kit με διπλό cdrom, απλή 16άρα κάρτα ήχου και 5 watt ηχεία για το τωρινό μου computer; Φυσικά με τα επιπλέον 4mb ram.

Θέλω να παραπονεθώ για την κατάργηση της στήλης της αλληλογραφίας στο Spell Shop και την απάντηση ερωτήσεων που στο πρώτο μου γράμμα είχαν κοπεί από το εισαγωγικό σημείωμα (π.χ. στο τεύχος 77 απαντάτε σε ερωτήσεις τιμής). Περιμένω απάντηση

σας μέσω fax ή γράμματος (εσωκλείω γραμματόσημο) και αν αυτά αποκλειστούν σε δημοσίευση. Ευχαριστώ, Φιλικά Κων/ος Παλαιολόγος

Αγαπητέ Κωνσταντίνε,

1) Το general protection fault σημαίνει ότι κάποιο πρόγραμμα προσπάθησε να γράψει σε μια περιοχή μνήμης, που δεν του ανήκει. Αυτό συμβαίνει όταν το πρόγραμμα κάνει allocate ένα κομμάτι μνήμης και κατόπιν το χρησιμοποιεί χωρίς να ελέγξει εάν δεσμεύτηκε επιτυχώς.

2) Δεν μου αναφέρεις πόση μνήμη διαθέτει ο υπολογιστής σου, έτσι ώστε να μπορέσω να υποθέσω πώς έχεις χρησιμοποιήσεις τις memory banks του motherboard σου. Εάν το motherboard σου διαθέτει 4 memory banks και έχεις χρησιμοποιήσει τις 2, τότε λογικά με δύο SIMS των 2 MB θα μπορέσεις να προσθέσεις 4 MB ακόμα. Εάν όμως όλες οι memory banks είναι δεσμευμένες τότε έχεις πρόβλημα, με μοναδική λύση να ανταλλάξεις τα SIMS σου με άλλα μεγαλύτερου μεγέθους. Εάν έχεις 8 MB μνήμης και έχει χρησιμοποιήσει μόνο 2 banks (πράγματα κάπως απίθανο), τότε θα πρέπει να κοιτάξεις στο εγχειρίδιο του motherboard σου για το εάν μπορείς να επεκταθείς στα 8 + 4 = 12 MB. Μερικά παλαιά 386 motherboards δέχονται 2,4,8 ή 16 MB.

3) Τα παιχνίδια που ζητάς είναι αρκετά παλιά. Καλύτερα να απευθυνθείς στα μαγαζιά. Πάντως πρέπει να ξέρεις πως πολλές εταιρείες κυκλοφορούν συλλογές παλαιοτέρων παιχνιδιών τους σε CD-ROM.

4) Θες να δημιουργήσεις Boot δισκέτα, αλλά δεν έχεις την format; Κανένα πρόβλημα, αφού μπορείς να χρησιμοποιήσεις την "c:\sys a:". Αλλά φρόντισε η δισκέτα σου να έχει ελεύθερο χώρο για τα system αρχεία. Εάν έχεις ένα καλό command της ίδιας έκδοσης του dos που έχεις εγκαταστήσει, μπορείς απλά να το αντιγράψεις πάνω από το παλιό.

5) Το DVD αναμένεται τα Χριστούγεννα. Το Internet 2, δεν είναι για εμάς.

6) Αφού δεν έχεις CD-ROM και κάρτα ήχου, οποιαδήποτε αναβάθμιση αξίζει. Δυστυχώς όμως θα δυσκολευτείς αρκετά να βρεις ένα τέτοιο kit στην αγορά.

Αγαπητό User,

είμαι ένας παλιός αναγνώστης και σε διαβάζω ανελλιπώς και τώρα σκέφτομαι να γίνω και συνδρομητής! Προτού σας ρωτήσω θα ήθελα να τονίσω την καταπληκτική δουλειά που κάνετε.

1) Σε λίγο καιρό θα αποκτήσω ένα ισχυρό pc. Πόσο καιρό ζωής έχει ένα pentium στα 200MHz; Και ποιο είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι;

2) Να μου βαθμολογήσετε τα παρακάτω παιχνίδια με άριστα το 20:Perfect Weapon, Dungeon Keeper, Pandemonium, MDK, Quake, Monkey Island 2, Nascar 2, Alien Trilogy, Virtua Cop.

Υ.Γ.1 Please αυξήστε τη στήλη της αλληλογραφίας!!

Υ.Γ.2 Ελπίζω σε δημοσίευση. Please, please.

Dear Reader,

1) Από τον τρόπο που διατυπώσεις την πρώτη ερώτηση, να υποθέσω ότι θές τον Pentium στα 200 MHz για το ποδοσφαιράκι; "Το καλοκαιράκι", όπως θα έλεγε και ο Πορτοκάλογλου.

2) 15, 18, 17, 18, 19, 15, 17, 14 και 15. Μέσος όρος 16.4, πέρασες.

Αγαπητό USER,

συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου, το ασυναγώνιστο CD σου και φυσικά την ασυναγώνιστη τιμή σου! Είμαι κάτοχος ενός Pentium Intel MMX 166, 16 MB RAM, κάρτα οθόνης 2 MB PCI, 10x CD-ROM, HDD 1.28 GB, οθόνη 15" και έχω επίσης έναν Inkjet Canon, ένα scanner, ένα modem 28800 και μικρόφωνο.

1. Μήπως χρειάζεται να βάλω άλλα 16 MB RAM; (ασχολούμαι κυρίως με παιχνίδια).

2. Πόσο κοστίζει η Quick Camera (έγχρωμη και σε τί βοηθάει);

3. Γίνεται στα Windows 95 να φτιάξω ένα δικό μου Desktop (π.χ. μέσω του scanner) και να βάλω και λόγια μέσω του μικροφώνου; Πώς μπορώ να το φτιάξω;

Ελπίζω σε δημοσίευση.

Υ.Γ.1: Καλή συνέχεια και πάντα στην κορυφή!

Υ.Γ.2: Με τον Dino, με το Byron, τον Οικονόμου και τ' άλλα παιδιά!

Φιλικά, "John the vazelos"

Αγαπητέ John,

1. Αν και δεν είναι αναγκαίο με το configuration που διαθέτεις, θα μπορούσες να αγοράσεις λίγη μνήμη ακόμα.

2. Οι τιμές στα περιφερειακά αλλάζουν συνεχώς. Μην ξεχνάς πώς το περιοδικό γράφεται δύο μήνες πριν το λάβεις στα χέρια σου. Η τιμή που θα σου δώσω θα είναι μάλλον μπαγιάτικη.

3. Φυσικά και γίνεται. Απλά σχεδίασε την εικόνα που θέλεις σε κάποιο σχεδιαστικό. Μετά κάνε δεξί κλικ στο desktop και επέλεξε το "properties". Από εκεί διάλεξε το "Background" και στην επιλογή wallpaper δώσε το όνομα του αρχείου που έχει την εικόνα που σχεδίασες. Για να βάλεις ήχους απλά πήγαινε στο start/ settings / sounds, από όπου θα επιλέξεις τον ήχο που θα συνοδεύει την κάθε πράξη σου στα windows.

Αγαπητό USER,

είσαι το πιο cool περιοδικό στον τομέα σου. Είσαι και το πρώτο. Είμαι καινούριος αναγνώστης σου, αλλά πλην φανατικός. Άλλα ας μπούμε στο ψητό. Είμαι κάτοχος ενός Pentium Intel/133 MHz, 16 MB RAM, κάρτα οθόνης 3D Virge PCI 2 MB Edo, CD-ROM 12x Toshiba, HD 1.7 GB, οθόνη 14 ιντσών VGA Quest και κάρτα ήχου J-MED1931B 16 bit και 8bit. Τον αναβάθμισα πριν λίγους μήνες από 386/40 MHz. Ας μπούμε τώρα και στις ερωτήσεις.

1. Νομίζεις πώς κάτι από τα παραπάνω χρειάζεται αναβάθμιση, και αν ναί, τότε πόσο περίπου θα μου κοστίσει;

2. Η οθόνη χρειάζεται αλλαγή επειδή είναι VGA και η κάρτα οθόνης SVGA, και αν ναί, πόσο περίπου θα μου κοστίσει μια καινούρια;

3. Τί είναι το MMX;

4. Τί είναι τα DVD ROMS;

5. Τί είναι τα CDR's;

6. Μπορείς να μου πεις μερικά καλά μαγαζιά στην Αθήνα, που πουλάνε CD-ROM's παιχνίδια, επειδή είμαι από επαρχία;

Με πολύ αγάπη Γιάννης

Υ.Γ.1: Ελπίζω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου και να μου απαντήσετε

Υ.Γ.2: Ελπίζω να μην σας κούρασα. Αν σας κούρασα συγνώμη.

Και πάλι γεια σας.

Αγαπητέ Γιάννη,

γεια σου.

1. Όχι δεν χρειάζεται να αναβαθμίσεις τον υπολογιστή σου.

2. Επειδή το monitor έχει άμεση σχέση με την υγεία των ματιών, καλό θα ήταν να αγοράσεις κάποιο καλύτερης ποιότητας και τεχνολογίας. Μην τσιγκουνευτείς στην αγορά monitor.

3. Το MMX είναι ένα νέο σετ εντολών που διαθέτουν οι τελευταίοι Pentium επεξεργαστές και επιτρέπει τη δημιουργία ταχύτερων προγραμμάτων/παιχνιδιών.

4. Πρόκειται για αποθηκευτικά μέσα με τεράστια χωρητικότητα 4.7 GB, τα οποία θα υποστηριχτούν από πολλούς κατασκευαστές παιχνιδιών στο άμεσο μέλλον.

5. Τα CDR's είναι τα γνωστά πράσινα ή χρυσαφιά CD's, πάνω στα οποία μπορεί να γράψει ένα κοινό CD-Recorder.

6. Η λύση είναι μια. Πήγαινε στην Οδό Στουρνάρη και θα βρεις τη γιατρειά σου. Στις διαφημίσεις του περιοδικού θα βρείς τις διευθύνσεις!

Υπέρτατο USER,

είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 33) και είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Το να πώ ότι είσαι

το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα για Computer Games και όχι μόνο είναι περιττό και όλοι το γνωρίζουμε. Γι' αυτό λοιπόν περνάω ευθύς αμέσως στην ερώτησή μου.

1) Εχω έναν 486DX4/120 με 16MB RAM, με H.D. 120 MB (μόνο) σκοπεύω να τον αλλάξω, κάρτα γραφικών Diamond Stealth 3D 2000, CD-ROM 8x και κάρτα ήχου Sound Blaster 8bit. Στα λέω όλα αυτά, διότι τα Χριστούγεννα αγόρασα το Broken Sword και μόλις έβαζα το CD και πήγαινε το παιχνίδι στο installation μου έβγαζε ένα μήνυμα που έλεγε ότι χρειάζεται VESA 1.2 compatible και ότι δεν μπορεί να την αναγνωρίσει. Δοκίμασα το παιχνίδι σε έναν φίλο μου με την ίδια κάρτα γραφικών και έπαιζε. Αργότερα δοκίμασα μερικά προγράμματα όπως το UNIVBE, το παιχνίδι έμπαινε στο installation, αλλά στο κυρίως παιχνίδι κολλούσε και μου είπαν μήπως το πρόγραμμα χρειάζεται να δημιουργήσει swaps files και δεν τρέχει λόγω του μικρού σκληρού μου δίσκου. Γι' αυτό λοιπόν έγραψα σε σας για να μου πείτε τη γνώμη σας.

Υ.Γ.1 Ελπίζω σε δημοσίευση.
Υ.Γ.2 Θάνατος στα Windows 95.
Με εκτίμηση
Μάριος, "Overloard", Λέφας

Αγαπητέ Μάριε,

ο υπολογιστής που διαθέτεις έχει παράξενο configuration. Είναι λίγες οι φορές που έχουμε ακούσει για έναν 486 σε PCI motherboard που να δουλεύει με την Diamond Stealth 3D 2000. Πώς μπόρεσες και τα συνδύασες; Αλήθεια δουλεύει; Φέρε μας καμία φωτογραφία του μηχανήματος σου:-) Μην ξεχάσεις να φαίνεται και ο δίσκος στη φωτό!
Πέρα από το αστείο. Η Diamond Stealth 3D 2000 είναι μια αρκετά εξελιγμένη κάρτα γραφικών που τρέχει σε ένα όχι τόσο τεχνολογικά προηγμένο motherboard, που με τη σειρά του φιλοξενεί έναν (σχετικά) αργό επεξεργαστή. Το πρόβλημα μάλλον οφείλεται σε ασυμβατότητα της κάρτας και του motherboard, με βάρος και στο PCI interface.
Η 3D 2000 είναι σίγουρα συμβατή με το Vesa 1.2, για να μην αναφέρω και το 2.0. Το UniVBE εξομοιώνει το Vesa 2.0 (συνεπώς και το 1.2) στις κάρτες γραφικών που δεν τα διαθέτουν. Με αυτό τον τρόπο ξεπερνάς το πρόβλημα της αναγνώρισης του Vesa και προχωράς κανονικά στο παιχνίδι, όπου και κολλάει. Εάν κολλάει απότομα, τότε μάλλον το πρόβλημα οφείλεται στο προβληματικό emulation από το UniVBE και όχι από τον δίσκο. Φυσικά τα 120 MB που διαθέτεις είναι πολύ λίγα (υποθέτω πώς δεν έχεις 95;), αλλά όχι ικανή και αναγκαία συνθήκη για να κολλήσει ο υπολογιστής σου.

Αγαπητό USER,

σε διαβάζω εδώ και αρκετό καιρό. Στο τεύχος 81 παρουσίασες το Arcade Mario στον φάκελο shareware. Θέλω να σε ρωτήσω:

1) από που προμηθευτήκατε το τίτλο; 2) κανένα hint για τον συγκεκριμένο τίτλο; 3) αν υπάρχουν άλλοι τίτλοι Mario για PC, πού μπορώ να τους βρώ και πόσο περίπου κοστίζουν;

Αγαπητέ αναγνώστη,

το ξέραμε πώς με το Mario θα συγκινούσαμε ορισμένους gamers, κυρίως αυτούς που έχουν ασχοληθεί από παλιά με τα computer games. Το Mario το βρήκαμε μετά από surfing στο δίκτυο. Δεν είναι δύσκολο να το βρεις, αρκεί να ξέρεις πώς και τί ψάχνεις. Hint δεν έχουμε να σου δώσουμε για δύο λόγους: α) δεν είναι και τόσο δύσκολο!! β) το παιχνίδι το ξέρουν μόνο λίγοι και καλοί.

Inside Out

του Δ.Χρυσοχού

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Transparent Bitmaps

Τα transparent bitmaps αποτελούν "μαθηματικό" αξίωμα όσο αφορά το game programming. Τί ακριβώς είναι τα transparent bitmaps; Πρόκειται για διαφανή sprite τα οποία αφήνουν δεν επικαλύπτουν ολοκληρωτικά το background. Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να εμφανίσετε (ή κινήσετε) ένα διαστημόπλοιο πάνω από την εικόνα ενός ξερού πλανήτη. Εάν χρησιμοποιήσετε την canvas.draw με ένα κλασικό mode επικάλυψης (OR ή XOR), το διαστημόπλοιο πάνω στον πλανήτη θα μοιάζει... μακαρόνια με κιμά. Η μίξη δύο bitmaps με OR ή XOR, είναι απαράδεχτη όσο αφορά το game programming. Για να επιτύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα, χρησιμοποιούμε λοιπόν μια διαφορετική πατέντα.

Φροντίζουμε να μαυρίσουμε την περιοχή του background πάνω στην οποία θα πέσουν τα αδιαφανή (opaque) pixels της original εικόνας, έτσι ώστε το OR να μην μιξάρει λανθασμένα. Για τον σκοπό αυτό δημιουργήσουμε μια μάσκα του bitmap (FbitMask), όπου όλα τα transparent pixels έχουν άσπρο χρώμα και όλα τα opaque μαύρο. Τυπώνουμε τη μάσκα με AND mode, με αποτέλεσμα να μαυρίσει το background εκεί που θα πέσουν τα opaque pixels της εικόνας και να μείνει ανέπαφο στα tranparent.

Κατόπιν επιλέγουμε το OR mode και τυπώνουμε το original bitmap, όπου έχουμε φροντίσει τα transparent pixels να έχουν μαύρο χρώμα. Ετσι λοιπόν τα opaque pixels της εικόνας θα μιξαριστούν με το μαύρο background (image OR black-bg) = Image, ενώ τα μαύρα-διαφανή θα μιξαριστούν με το background (Transp OR Background)= Background.

Ο κώδικας που πετυχαίνει τα παραπάνω είναι ο εξής:

```
With canvas do begin
copymode:=cmSrcAnd;
Draw (0,0, FbitMask);
copymode:=cmSrcPaint;
Draw (0,0, FBitMap); End;
```

Restarting τα Windows

Εάν θέλετε να δώσετε τη δυνατότητα στο πρόγραμμα σας, να επανεκκινήσει τα Windows, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δύο παρακάτω εντολές, ExitWindows() και ExitWindowsExec().

Ωστόσο η ExitWindows() έχει ένα μικρό πρόβλημα. Οι παράμετροι στο documentation του API έχουν δοθεί ανάποδα.

Σύμφωνα με το documetation της, θα πρέπει να γράψετε ExitWindows (0,EW_Restart-Windows) για να επανεκκινήσουν τα Windows.

Το σωστό είναι ExitWindows (EW_RestartWindows,0). Η λάθος χρήση της εντολής απλά σας βγάζει στο Dos, χωρίς να ξαναμπείτε στα Windows.

Μια δεύτερη λύση είναι να χρησιμοποιήσετε την ExitWindowsExec η οποία κάνει restart, τρέχει ένα DOS πρόγραμμα της αρεσκείας σας και μετά επιστρέφει στα Windows. Εάν δώσετε ένα εκτελέσιμο που δεν υπάρχει, η εντολή θα κάνει restart και επιστρέψει κανονικά πίσω στα Win.

Ο κώδικας που πετυχαίνει το παραπάνω είναι ο εξής:

```
Const WrongExe = 'pibis.exe';
```

μέσα στο πρόγραμμα σας γράψτε:

```
if (MessageDlg('Η εγκατάσταση ήταν επιτυχής. Να επανεκκινήσουν τα Windows;',mtInformation, [mbYes,mbNo],0) = mrYes) then ExitWindowsExec (WrongExe, NiL);
```

Γρήγορα Bitmaps

Εχετε δοκιμάσετε ποτέ να αλλάξετε μεμονωμένα pixels ενός bitmap; Εάν ναί, τότε σίγουρα θα έχετε διαπιστώσετε πώς η ταχύτητα είναι απογοητευτική. Μάλλον θα μπαίνει καμία delay από τον compiler (που πέρα από την πλάκα είναι εκπληκτικός). Παρακάτω σας δίνουμε ένα τρόπο με τον οποίο μπορείτε να προσπελάσετε τα pixels ενός bitmap με εκπληκτική ταχύτητα.

Πρώτα δημιουργείτε ένα array όπου θα περιέχει τα pixels, π.χ.:

```
Var Imagearray: array [0..63,0..63] of byte; ImagePtr: Pointer;
```

Μέσα στο πρόγραμμα γράψτε το εξής:

```
ImagePrt:=Addr(ImageArray)
Image1.Picture.Bitmap.Width:=64;
Image1.Picture.Bitmap.Height:=64;
```

Και τώρα μεταφέρετε τα δεδομένα από το array μέσα στο bitmap:

```
SetBitmapBits (Image1.Picture.
Bitmap.Handle, sizeof(ImageArray),
ImagePrt);
```

Και τώρα εμφανίστε το bitmap στην οθόνη:

```
Image1.Refresh;
```

Αναμονή του τερματισμού εκτέλεσης ενός προγράμματος

Ισως μερικές χρειαστεί να εκτελέσετε ένα εξωτερικό πρόγραμμα μέσα από την Delphi, π.χ. το Deltree C:\Win95, και να περιμένετε μέχρι να τελειώσει η εκτέλεση του. Πώς όμως μπορείτε μέσα από την εφαρμογή σας να παρακολουθήσετε την πορεία εκτέλεσης του άλλου προγράμματος;

Η εφαρμογή σας μπορεί να τρέξει ένα άλλο πρόγραμμα με τον εντολή WinExec(). Η εντολή αυτή επιστρέφει ένα handle που αντιστοιχεί στο πρόγραμμα που μόλις ξεκίνησε. Από αυτό το handle καταλαβαίνετε τί ακριβώς γίνεται με το άλλο πρόγραμμα.

Συγκεκριμένα δοκιμάστε τον εξής κώδικα:

```
Var ExecHandle: THandle;
Begin
ExecHandle:=WinExec('C:\xxxxxxx.
exe','SW_Shownormal);
While Get ModuleUsage
(ExecHandle)<>0 do
application.processmessages;
{το πρόγραμμα θα φτάσει σε αυτό
το σημείο, μόνο όταν τερματιστεί
η εκτέλεση της εφαρμογής που
τρέξατε με την WinExec}. End;
```

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΑΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9, ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694

Α4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220


Τεύχος 1
Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.


Τεύχος 2
TEST Digi View, Mega Drive


Τεύχος 3
HARDWARE TEST Sam Coupe


Τεύχος 4
TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM


Τεύχος 5
Computers και Sex


Τεύχος 6
Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest


Τεύχος 7
CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III


Τεύχος 8
TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'


Τεύχος 9
Εγχειρίδιο: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'


Τεύχος 10
Εγχειρίδιο: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I


Τεύχος 11
Εγχειρίδιο: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited


Τεύχος 12
Εγχειρίδιο: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets. ΘΕΜΑ Disney Almation Studio


Τεύχος 13
Εγχειρίδιο: Space Ace, Bombër, Spell Shop Larry II Μέρος Α'


Τεύχος 14
Εγχειρίδιο: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' Colonel's Bequest Μέρος Α'


Τεύχος 15
Εγχειρίδιο: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'


Τεύχος 17
Εγχειρίδιο: Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom


Τεύχος 19
Εγχειρίδιο: Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island


Τεύχος 20
Εγχειρίδιο: Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I


Τεύχος 21
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'


Τεύχος 22
Εγχειρίδιο: Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'


Τεύχος 23
Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'


Τεύχος 24
Εγχειρίδιο: Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'


Τεύχος 25
Εγχειρίδιο: Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish


Τεύχος 26
Εγχειρίδιο: Kick Off 2, Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'


Τεύχος 27
Εγχειρίδιο: Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow


Τεύχος 28
Εγχειρίδιο: Flames OfFreedom, Drakkhen, Might and Magic 3


Τεύχος 29
Εγχειρίδιο: Another World, Spell Shop Eco Quest 1


Τεύχος 30
Εγχειρίδιο: Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'


Τεύχος 31
Εγχειρίδιο: Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'


Τεύχος 32
Εγχειρίδιο: Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV


Τεύχος 33
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'


Τεύχος 34
Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'


Τεύχος 35
Εγχειρίδιο: Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'


Τεύχος 36
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed


Τεύχος 37
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway


Τεύχος 38
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Α' Spell Shop Legend of Kyrandia


Τεύχος 39
Εγχειρίδιο: Goblins Μέρος Β', Spell Shop Shadow of the Comet


Τεύχος 40
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II


Τεύχος 41
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra


Τεύχος 42
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle


Τεύχος 43
Εγχειρίδιο: Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'


Τεύχος 44
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3


Τεύχος 45
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer


Τεύχος 46
Εγχειρίδιο: Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος Α'


Τεύχος 47
Εγχειρίδιο: Nippon Sales inc, Spell Shop Gabriel Knight


Τεύχος 48
Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare


Τεύχος 49
Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'


Τεύχος 50
Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'


Τεύχος 52
Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere


Τεύχος 54
Spell Shop Day of the Tentacle, Lost in Time Μέρος Β'


Τεύχος 61
Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής


Τεύχος 62
Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzillionaire


Τεύχος 63
Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow


Τεύχος 64
Spellshop: Larry 6, Phantasmagoria, Prisoner of Ice


Τεύχος 65
Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II


Τεύχος 66
Spellshop: Universe, Noctropolis


Τεύχος 67
Spell Shop: Flight of the Amazon Queen


Τεύχος 68
Spell Shop: The Dig


Τεύχος 69
Spell Shop: The Beast Within


Τεύχος 70
Spell Shop: King's Quest 7, Time Gate


Τεύχος 71
Spell Shop: Shivers


Τεύχος 72
Spell Shop: Terra Nova


Τεύχος 73
Spell Shop: Warcraft 2, Ceasar 2


Τεύχος 74
Spell Shop: Ripper


Τεύχος 75
Spell Shop: Pandora's derective α' μέρος


Τεύχος 76
Spell Shop: Pandora's derective β' μέρος


Τεύχος 77
Spell Shop: Normality, Chronicles of the sword

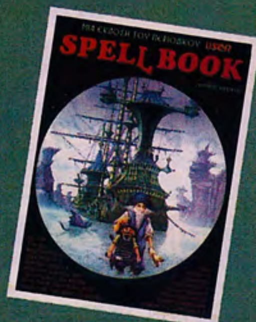

Τεύχος 78
Spell Shop: Tomb raider α' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars α' μέρος

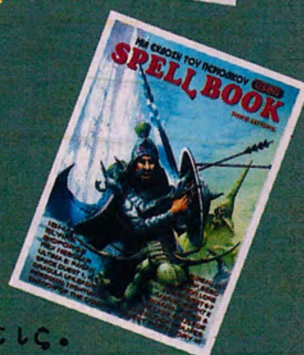

Τεύχος 79
Spell Shop: Tomb raider β' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars β' μέρος

ΤΩΡΑ ΤΟ USER ΦΟΡΙΕΤΑΙ!!!



JOIN THE CLUB!





Στείλε μας το παρακάτω κουπόνι και γίνε μέλος στο πιο in club...
Το club του USER!!
Σε περιμένουν πολλές, μα πάρα πολλές εκπλήξεις.
Σε πρώτη φάση, μπλουζάκια, τζόκεϊ και τα φοβερά SPELLBOOK 1 ΚΑΙ 2

Εντάξει... Με πείσατε!! Στείλτε μου γρήγορα τα είδη που έχω τσεκάρει... Θα πληρώσω με αντικαταβολή στο ταχυδρομείο της περιοχής μου μαζί με 1.000 δρχ, που είναι τα έξοδα αποστολής.

❐ **Μπλουζάκι USER ....2.900 δρχ.**
Μέγεθος: Medium ❐ Large ❐ X-tra Large ❐
❐ **Τζόκεϊ USER ....2.500 δρχ.**
Χρώμα: Άσπρο ❐ Μαύρο ❐ Μπλε-Γκρι ❐
❐ **SPELLBOOK 1**.............................από 1800 **μόνο 1500 δρχ.**
❐ **SPELLBOOK 2** ....από 1800 **μόνο 1500 δρχ.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ ....**ΠΟΛΗ**..........................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ**....................
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..............................**ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ η ανταλλάσονται PC GAMES: ATLANTIS, ~~CARMAGEDON~~, ~~PERFECT WEAPON~~, ~~SCREAMER 2~~, ~~SEGA RALLY~~, ~~SEGA SOCCER~~, ~~TENNIS 97~~, ~~ARK OF TIME~~, ~~GT 97~~, VERSAILES 1685, ~~KOFUN~~, LAST EXPRESS, NINE ZORK, ~~NEMESIS~~, ~~SHIVERS 2~~, ~~TOMB RAIDER~~, AZRAEL'S TEAR, HARVESTER, ~~REALMS OF THE HAUNTING~~, ~~THEME HOSPITAL~~, ~~GALLAHAN'S~~ και πολλά άλλα. Τιμές έκπληξη. Τηλ.: (061)641866

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παρακάτω παιχνίδια: X-WING VS TIE FIGHTER (2 CD + MANUAL)= 6.000 δρχ., TOONSTRUCK (2 CD = MANUAL)= 5.000 δρχ., CIVILIZATION II (1 CD + MANUAL)= 5.000, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (1CD + MANUAL)= 3.500, QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY (1 CD + MANUAL)= 4.000. Κώστας. Τηλ.: [illegible]

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ή ανταλλάσεται το αυθεντικό εντελώς αμεταχείριστο PC GAME, MEGA RACE. Τιμή 5.000 και ανταλλάσεται με ένα από τα εξής παιχνίδια: THEME HOSPITAL, MICRO-MACHINES 2, SONIC 3D, DESTRUCTION DERBY 2, HARRY 7, SCREAMER. Τηλ.: (0651)33673

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 486DX4/100 με 8MB Ram, 850 MB HD, Sony cd-rom 4x, 2 FDD, έγχρωμη οθόνη 15" NI LR, κάρτα γραφικών diamond stealth 864 2MB Dram, Sound Vision 8 bit, κάρτα ήχου και Win 95. Τιμή 180.000 δρχ. Τηλ.: 7018341 Στέλιος

ΑΝΤΑΛΛΑΣΟΝΤΑΙ τα παραπάνω αυθεντικά παιχνίδια PC: RED ALERT, MAGIC: THE CATHERING και BUG! στο κουτί και με τις οδηγίες το καθένα με κάποιο καινούργιο παιχνίδι. Τηλ.: (003574)653983 (Κύπρος)

ΠΩΛΕΙΤΑΙ NINTENDO με 2 χειριστήρια και με τα εξής παιχνίδια: TETRIS, TENNIS, DR. MARIO, ROBOCOP 3, NOW BROTHERS, KUNG FU, METAL GEAR, SUPER MARIO BROS 3 στην τιμή των 45.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8325787

ΠΩΛΕΙΤΑΙ H/Y με: CPU= CYRIX 166 + MOTHERBOARD= JETWAY 656, ΜΝΗΜΗ= 32 MB RAM, ΣΚΛ.ΔΙΣΚΟ= 1,27 gb quantum, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ= Sound Blaster 32, κάρτα γραφικών= Diamond 3D 2000 με 4 MB, ΗΧΕΙΑ= YAMAHA DSP-20, ΟΘΟΝΗ= SONY SFII 15". Τιμή 320.000. Τηλ.: (031)698557

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ή ανταλλάσεται το ORIGINAL CRUSADER για PC, πωλείται προς 6.500 δρχ. ή ανταλλάσεται με το SCREAMER 2. Ζητήστε το Δημήτρη. Τηλ.: 2625645

ΠΩΛΕΙΤΑΙ FAX-MODEM US.ROBOTICS 33.6V, εσωτερικό. Στην τιμή των 22.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Μόνο για τους Θεσσαλονικείς. Τηλέφωνο: 472690. Ζητήστε τον Αρχοντή.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ένας εκτυπωτής EPSON COLOUR STYLUS IIs και ένας EPSON LY-300, σχεδόν αμεταχείριστοι με πολλά έξτρα bonus λόγω αναβάθμισης. Τιμή 75.000 δρχ. και οι δύο ή 50.000 δρχ. και 35.000 δρχ. αντίστοιχα. Πάνος, τηλ.: 4315948, (18:00 - 22:00 καθημερινά).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Λόγω αγοράς υπολογιστή ένα SNES + DONKEY KONG R + 2 χειριστήρια 40.000 δρχ. Επίσης πουλάω τα παιχνίδια για SNES: KILLER INSTICT 20.000, YOSHIS ISLAND 20.000, BOMBERMAN 2 14.000, FIFA 97 20.000. Αγορές άνω 70.000 δρχ. δώρο ATARI + βιβλίο με συστήματα. Τιμές συζητήσιμες. Τηλ. 0351-32293

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ή ανταλλάσεται το PC game MEGARACE 2 (2 CD + MANUAL+ κουτί) προς 5.000 δρχ. ή κάποιο άλλο αυθεντικό παιχνίδι. Τηλ. 0651-33673

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα ORIGINAL PC GAMES: SYNDICATE WARS, CLANDESTIVY (2CD) 3.000 δρχ. το ένα. Τηλ. 5816299

USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

....

....

....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:....................................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ
ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

• Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No .... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ: ....ΑΡΙΘ. ....
Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

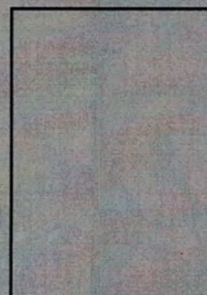
ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No................ με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..ΟΔΟΣ:.....................................
ΑΡΙΘ.: ....Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:... ΗΛΙΚΙΑ:..........................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

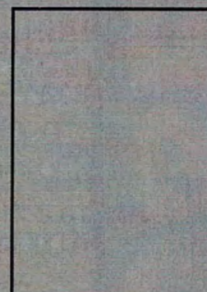
USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



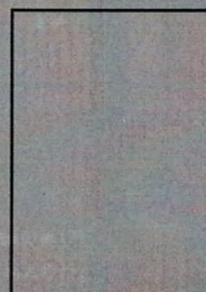
ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



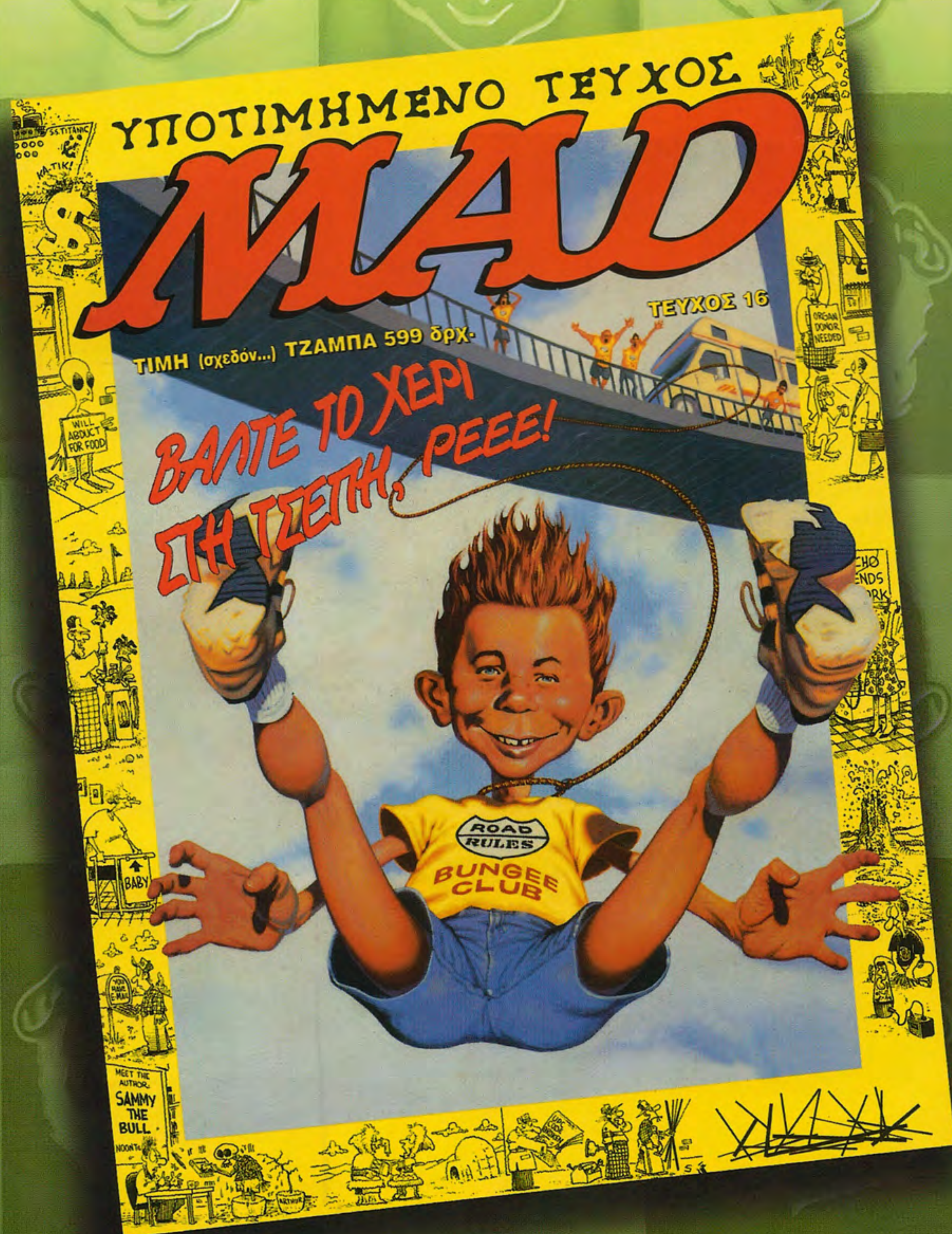
ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΑΝ ΤΑ ΧΙΟΝΙΑ



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΙΣ 13 ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ...ΜΕ ΤΡΕΛΑ!